
POR SOLO
3,50€
REVISTA OFICIAL NINTENDO
Wii U
NINTENDO 3DS
Nintendo®
Nº 262 • 3,50€
¡REGALO!
Pokémon X Pokémon Y
100 SECRETOS para maestros
Las MegaPiedras • Crianza Pokémon
Entrenamiento Pokémon ¡y muchos trucos!
EXTRA POKÉMON X/Y
Tomodachi Life
¡Pásatelo bomba con tus Mii!
MARIO KART 8
¡Comparte tus mejores carreras!
8 424094 810024 00262
Canarias 3,65 €
Especial E3 2014
LEGEND OF ZELDA
HYRULE WARRIORS
SUPER SMASH BROS.
YOSHIS WOOLLY WORLD
MARIO MAKER...
INAZUMA ELEVEN GO
¡Campeones!
Inazuma Eleven Go ya está en 3DS

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 262

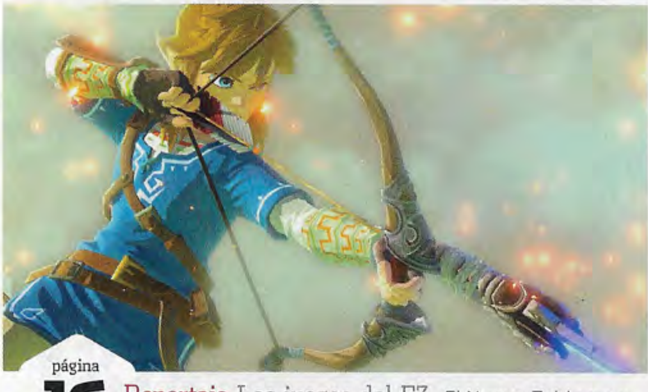


Juan Carlos García

Bienvenidos

¿Cómo estáis? Seguro que exhultantes tras un E3 tan "bestia", ¿no? Sí, yo también, pero antes de seguir con el tema del mes me gustaría presentaros el nuevo formato de la revista. Se ha reducido un pelín por fuera, pero se ha hecho más "gorda" por dentro. A las 84 páginas habituales hemos añadido un suplemento de 12 páginas, en este caso de Pokémon XY, que queremos mantener en cada número. Una buena propuesta, ¿no os parece? Y además este formato es más manejable y cómodo, perfecto para llevar la revista a cualquier parte.

Dicho esto, tema E3. En un momento en que nadie era capaz de dar un paso al frente presentando cosas verdaderamente rompedoras, Nintendo ha puesto toda la carne en el asador con juegos ya terminados (Bayonetta, Hyrule, Smash...), regresos legendarios (Zelda, Yoshi, Kirby...), nuevas apuestas (Splatoon, Mario Maker...) y proyectos únicos (Starfox de Miyamoto). En la revista hemos destacado los 11 títulos que más nos han impactado a lo largo de 18 páginas imprescindibles.



página **16** Reportaje Los juegos del E3. El Nuevo Zelda para Wii U encabeza los títulos que llegarán en 2014 y 2015.



página **34** Análisis Inazuma Eleven Go. Probamos a fondo las ediciones Luz y Sombra. Así es la nueva generación.

¡SUPLEMENTO EXCLUSIVO!

Pokémon XY

100 secretos para maestros de Pokémon XY

Megapiedras, consejos para crianza Pokémon y Superentrenamiento, además de los trucos más útiles.



El equipo de la Revista Oficial



Roberto J. R. Anderson Un mes futbolero, con Inazuma Eleven Go.



Gustavo Acero Estoy tan viciado al Mario Kart 8 que se me ha pasado el E3. ¿Ha sido ya?



Nacho Bartolomé He estado "indiespuesto": con Abyss y Swords & Soldiers.



Luis Galán Todo minuto libre va 100% dedicado a sacar estrellas en Mario Kart 8.



Laura Gómez En Tomodachi Life tengo a Fassbender; mejor que la vida real.

Agenda Nintendo



Julio 11

Wii U
Wii Sports Club

El 27 de junio se lanzan el béisbol y el boxeo, y el 11 de julio llegará la copia física con los cinco deportes. Puedes adquirir una suscripción de un día en eShop por 1,99€, para jugar a los cinco deportes 24h, o comprar béisbol o boxeo, por 9,99€.



Julio 4

Nuevo pack 2DS
2DS Edición New Super Mario Bros. 2

La copia preinstalada de NSMB 2 en la 2DS, incluye el contenido adicional completo del modo Fiebre del oro. ¡80 niveles y 30 retos extra!!



Junio 19

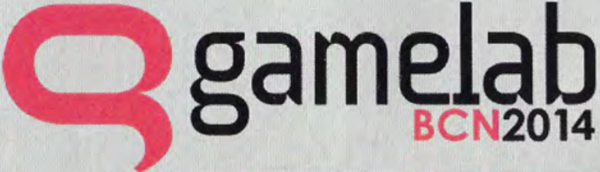
Wii U
Pullblox World

Escala hasta lo más alto del puzle empujando y tirando de plataformas. Con más de 250 nuevos rompecabezas y la posibilidad de crear tus propios bloques y compartirlos.



Yu Suzuki será el galardonado con el Premio Leyenda de GameLab 2014.





Evento
GameLab

La 10ª edición de Gamelab se confirma como una pasarela por la que desfilarán los gurús y leyendas más importantes de la industria del videojuego: de Yu Suzuki a Jade Raymond pasando por Keiji Inafune, Tim Schafer o Dong Nguyen.



Jade Raymond, Ubisoft



Peter Molyneux





Junio 27

Wii U/3DS
Transformers Dark Spark

Para localizar la Chispa Oscura podrás combinar los poderes de los Autobots con los de los Decepticons como Soundwave o Bruticus. Tendrás acción y combate a tope en campos de batalla abiertos.



TV
Frozen

Anna, Kristoff y Sven, el reno, se aventuran en busca de Elsa para acabar con su gélido hechizo. La peli de animación más taquillera te espera el sábado 26 a las 21.00h en Disney Cinemagic.

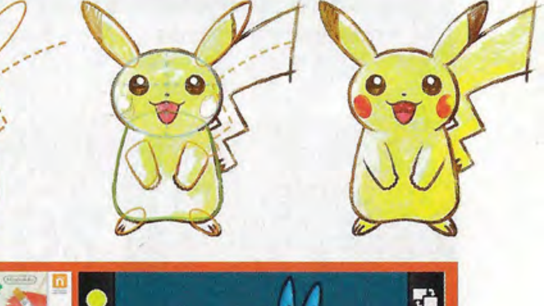


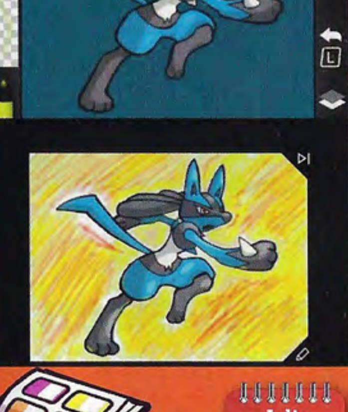


Wii U/3DS
One Piece Unlimited Red World

Junio 27

La Tripulación del Sombrero de Paja vuelve a lo grande en una aventura en la que manejamos a todos nuestros héroes para explorar, combatir y divertirnos. ¡Y con modo multijugador en las dos versiones!







Julio 4

3DS/2DS
Pokémon Art Academy

40 lecciones, lápices, pasteles, pinturas... todo lo que necesitas para crear ilustraciones Pokémon de calidad.



3DS/2DS
Chibi Robo

Busca objetos de la vida real y conviértelos en un 'Nostaltrasto'. Es tu nuevo trabajo como Chibi Robo, explorar el mundo humano aceptando encargos de lo más variopintos.









TV
Monstruos S.A.

Asustar no es un trabajo fácil y menos cuando los niños a los que asustas... son tóxicos. No te pierdas las aventuras de Mike y Sullivan, asustadores profesionales, en Cinemagic el próximo 1 de agosto a las 21.00h.

Cine
Tortugas Ninja

La nueva película de las tortugas mutantes es de acción real y en ella conoceremos detalles sobre el origen de estas criaturas, cuando Nueva York está a punto de ser devorada por el mal...











Batman y la Liga de la Justicia viajarán por todo el Universo DC buscando Anillos de los Green Lantern.

Wii U / 3DS

LEGO Batman 3: Más allá de Gotham

Este otoño llega la mayor alianza de superhéroes... y supervillanos.



+info

La **versión de 3DS** será diferente de la de Wii U, con 105 personajes jugables y 40 niveles llenos de acción.

Warner Bros. Interactive ha anunciado que este en otoño llegará a Wii U y 3DS **LEGO Batman 3: Más allá de Gotham.** Y este subtítulo no será ninguna bravata, porque el juego nos dará la auténtica medida del **Universo DC**. La amenaza vendrá del espacio exterior: **Brainiac**, una inteligencia artificial superavanzada. Este villano ha robado los anillos del Cuerpo de Green Lanterns y, con su poder, se dedica a reducir y coleccionar mundos. Su próximo objetivo es la Tierra, y para detenerle Batman no solo tendrá que hacer equipo con otros superhéroes, sino que deberá pedir ayuda... ¡a supervillanos que no invitarías ni a una cerveza! Menudo trago...

DC All-Stars

En LEGO Batman 3 habrá **150 personajes jugables**, entre los que estarán Batman, Superman y todos los grandes héroes de DC, y villanos como el Jóker o Lex Luthor. En la línea de LEGO Marvel y LEGO El Hobbit, se ha trabajado para que cada uno de ellos tenga habilidades personales y diferenciadas, y se han incluido figuras gigantes por primera vez en



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

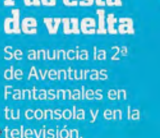


pág 10 **Héroes del mes**
Airon Sherwind y Optimus Prime (¡vaya mezcla!) son nuestros héroes del mes.



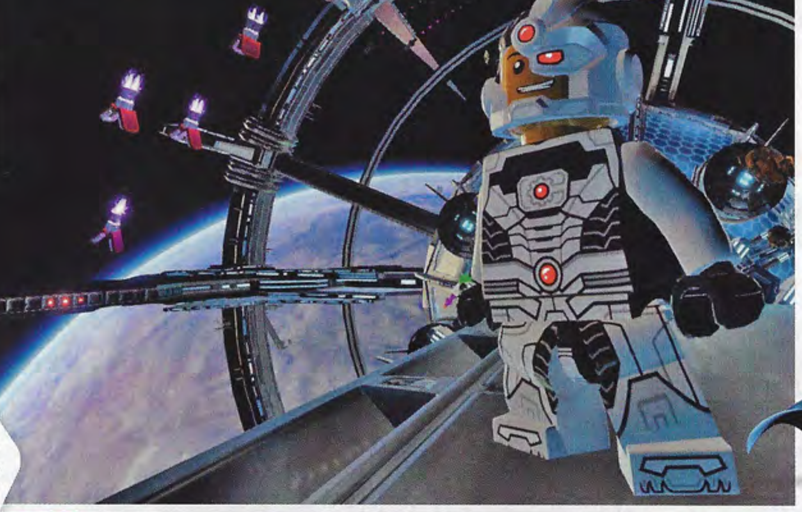
pág 11 **10 juegos de Wii U**
La promoción de Mario Kart 8 te permite conseguir gratis un juego. ¿Sabes ya cuál?





pág 14 **Pac está de vuelta**
Se anuncia la 2ª de Aventuras Fantasmales en tu consola y en la televisión.





Eso que ves detrás de Cybog es el Satélite de la Liga de la Justicia, una de las muchas localizaciones del juego.

EL DATO
Un nuevo sistema de personalización de personajes nos permitirá mejorar sus habilidades y trajes

La amenaza de Brainiac es tan grande que los superhéroes tendrán que recurrir a la ayuda de Luthor y el Jóker...



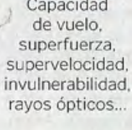
¡La Liga de la Justicia!

Todos los miembros de este grupo, del que forma parte Batman, estarán en el juego.





ROBIN
Un hábil luchador. Viste armaduras especiales, como Batman.





SUPERMAN
Capacidad de vuelo, superfuerza, supervelocidad, invulnerabilidad, rayos ópticos...

DETECTIVE MARCIANO
Vuela, cambia de forma, se hace intangible... Pero es vulnerable al fuego.



WONDER WOMAN
Capacidad de vuelo, fuerza e invulnerabilidad al nivel de Superman, y su indestructible Lazo de la Verdad.





LINTERNA VERDE
Su anillo de poder le permite crear cualquier cosa que imagine.

BATMAN
vuelve con todos sus trajes, gadgets y una nueva armadura para volar en el espacio exterior.

LEGO BATMAN 3 EXPLORARÁ EL VASTO UNIVERSO DC, DESDE LA BATCUEVA HASTA LOS LÍMITES DEL ESPACIO PROFUNDO

los LEGO Batman, como **Solomon Grundy** o **Killer Croc**, que destacarán por su fuerza.

La última frontera

Y si el elenco de personajes va a ser grande, mayor aun lo será el escenario. Visitaremos **localizaciones míticas** como el Salón de la Justicia, la Batcueva o la Atalaya de la Liga de la Justicia, planetas de los Green Lanterns como Zamaron y Odym... Y en el espacio exterior, Batman lucirá una nueva armadura voladora. Eso sí, aun no sabemos cuál será el "mundo central" que conecte los escenarios, pero sí se ha revelado una novedad jugable: el *hackeo* de ordenadores se llevará a cabo mediante **minijuegos de combate, carreras y laberintos**.

Y cuidado: Brainiac tiene el poder de **controlar las mentes**, y nadie, ni el propio Batman, estará a salvo de caer en sus manos... ¡No podrás fiarte de tus aliados!

HÉROE DE MODA
Número 38

Arion Sherwind

Solo su amor por el fútbol puede salvar este deporte de la oscura organización Sector 5.

El mundo le conoció el 4 de mayo de 2011, cuando se estrenó en Japón la serie de anime Inazuma Eleven Go. En noviembre salió el manga y en diciembre el videojuego (el primer Inazuma para la 3DS). El nombre japonés del personaje es Matsukake Tenma. Los españoles le conocimos el 3 de junio de 2013, cuando el anime empezó a emitirse en Disney XD, ya como Arion.

EN INAZUMA ELEVEN GO SE DICE QUE "SU ESPÍRITU ES TAN PURO COMO LA BRISA DE PRIMAVERA"

¿Qué futuro le espera? La primera temporada del anime de Inazuma Eleven GO se ha estrenado en Boing, y la segunda acaba de llegar a Disney XD el 16 de junio. Queda por emitir una tercera. Pero atención: en Japón ya se han emitido dos series más, IE GO Chrono Stone e IE GO Galaxy, en las que Arion es el personaje principal, y que se corresponden a sendos juegos de 3DS que llegarán en el futuro.

Su llegada al Raimon reactiva el equipo 10 años después de la etapa de Mark Evans como jugador. Al principio no parece muy talentoso, pero pronto demuestra habilidad para el regate. Al oponerse a Victor Blade, fiel a la organización corrupta Sector 5, inspira a todos los jugadores del Raimon.

Su amor por el fútbol comienza de pequeño, cuando un misterioso jugador impide que sea aplastado por unos tablones. Arion piensa que el fútbol le ha salvado la vida, y descubrir quién era este jugador será una de sus motivaciones.

En el Raimon suele llevar el número 8 y jugar como centrocampista. Su mejor amigo en el equipo es Jean Pierre Lapin, y fuera del campo, Skie Blue, amiga desde su infancia, y su perro Sasuke. Su primer gran rival es Victor Blade, de los Caballeros Templarios, fieles al Sector 5.

ESTÁ DE MODA PORQUE...

Es el protagonista del primer Inazuma Eleven creado **en exclusiva para 3DS** (Inazuma Eleven 3 era una conversión de un juego de DS). **Inazuma Eleven Go** sigue el argumento del anime del mismo nombre, y llega en dos versiones, **Luz y Sombra**.

La historia jugable de Arion Sherwind



IE Strikers (Wii, 2012)
Era uno de los 5 personajes de GO disponibles en este arcade de fútbol de Wii.



IE 3 Ogro (3DS, 2014)
Tras acabar el juego, le vimos en el prólogo de GO, incluido como extra.



IE Go (3DS, 2014)
Arion, capitán de toda una nueva generación de jugadores del Raimon.



IE Go 2 y 3 (3DS)
Sí, Arion será el prota de futuras entregas de la saga para 3DS. Aún sin fecha.



iLlévate uno de estos por la cara!

Promoción Mario Kart 8

Compra **Mario Kart 8**, regístralo en **el Club Nintendo** antes del 31 de julio y llévate un código de descarga gratuito de uno de estos juegazos. Te ayudamos a decidir cuál...

New Super Mario BROS U

30/11/2012. **Nota: 93.** Nº jugadores: 1-5

Elegir el plataformas de Mario es apostar sobre seguro. Divertido, brillante, enloquece en multijugador y es recomendable para toda la familia. Y si la tele está ocupada, basta un simple toque en el GamePad para trasladar la acción a la pantalla del mando.





Pikmin 3

26/07/2013. **Nota: 93.** Nº jugadores: 1-2

Es una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles, posiblemente el juego más diferenciador y genial de Wii U, gracias a sus protagonistas únicos: los Pikmin, un miniejército con poderes y habilidades únicas, que te ayudarán a cumplir tu misión.

Legend of Zelda Wind Waker HD

4/10/2013. **Nota: 92.** Nº jugadores: 1

Combate, fantasía, navegación, todo legendario eso sí, con una calidad visual nunca vista en las aventuras de Zelda. En este remake de Wii U manejas la botella Tingle, puedes elegir el modo héroe y tienes la posibilidad de navegar más rápido.





The Wonderful 101

23/08/2013. **Nota: 92.** Nº jugadores: 1-5

Los creadores de Bayonetta proponen un bombazo de acción al mando de un ejército de superhéroes que puedes transformar en potentes armas gracias a la Hectofusión. El objetivo: impedir que los Geathjerk invadan la Tierra, y sí ya de paso te deshaces de algo de adrenalina frente a la tele, mejor.

Monster Hunter 3 Ultimate

21/03/2013. Nota: 92 Nº jugadores: 1-4

Ni plataformas ni aventuras de fantasía, solo monstruos enormes, terrenos inhóspitos y sudor y lágrimas para cazar a las bestias más feroces. Tienes 12 armas, pero un buen cazador debe estudiar detenidamente a su presa y adelantarte a sus ataques. O hacer equipo online con otros *hunters*, claro.





Wii Party U

25/10/2013. **Nota: 90.** Nº jugadores: 1-4

¡Fiesta, fiesta! En la tele, en el GamePad... y en toda la habitación. Es el juego social definitivo, la apuesta perfecta si disfrutas de piques y desafíos sin límite. Atención a los modos de juego para dos diseñados exclusivamente para jugar en el GamePad.

NintendoLand

30/11/2012. **Nota: 90.** Nº jugadores: 1-5

Milagrito que no lo tengas aun... Pero por si acaso, totalmente recomendables las 12 atracciones basadas en las franquicias más conocidas de Nintendo. Perfecto si estás solo y aun mejor cuando os juntáis 4 ó 5. Una oda al multijugador asimétrico.





Sonic Lost World

18/10/2013. **Nota: 84.** Nº jugadores: 1-2

Las plataformas de Sonic combinan acción, velocidad, aventura y manejo del GamePad para usar los exclusivos poderes de color en Wii U. Además, incluye multijugador cara a cara, tele-pad, en busca del héroe más veloz y habilidoso.

Game&Wario

28/06/2013. **Nota: 80.** Nº jugadores: 1-5

Otra buena *party* multijugador con 16 microjuegos en los que originalidad y velocidad se quedan cortos al tratar de definirlos. Detrás de los juegos están Wario y sus amigos, así que imagina el grado de locura... Dibuja, fotografía, desafía la agilidad al mover los dedos, todo es inesperado y sorprendente.





Mario & Sonic Olympic Winter Games

08/11/2013. **Nota: 79.** Nº jugadores: 1-4

Combina GamePad y mando Wii Plus para controlar de forma precisa los movimientos de Mario, Sonic y sus amigos. A las disciplinas clásicas se une el patinaje artístico por parejas, el eslálom gigante de snowboard y el slopestyle, que debutó en Sochi 2014. Incorpora un modo online vs mundial.

El otro HÉROE DEL MES
Número 4

Héroes de acción

Optimus Prime

Mientras el líder de los Autobots esté a nuestro lado, la humanidad está a salvo de los Decepticons.

Optimus nace como personaje en 1984, cuando Hasbro lanza en EEUU la franquicia de juguetes Transformers. Al mismo tiempo, Marvel comienza a publicar la serie de cómics y a producir la primera serie de animación de Transformers, creando las bases de la historia de los personajes.



DECIDIDO, JUSTO Y COMPASIVO, SIEMPRE LUCHA POR DEFENDER TODA FORMA DE VIDA



El nombre Optimus Prime se le ocurrió al guionista Dennis O'Neill. Pero la imagen externa de Optimus ya existía: como con muchos otros Transformers, se recuperó el aspecto de un juguete de la serie Diaclone, de la japonesa Takara y diseñados por Hiroyuki Obara, Shoji Kawamori y Kohjin Ohno.

Es el líder de los Autobots, raza de robots que libró durante siglos una guerra con los malvados Decepticons en su planeta de origen, Cybertron. En la Tierra, Optimus y los suyos defienden a los humanos frente a los Decepticons. Se transforma en camión (el primero fue un Kenworth K100).

Optimus ha aparecido en 8 series de animación de los Transformers, siete series de cómics (las primeras fueron de Marvel y luego pasaron a otras editoriales), además de las películas de imagen real. En las consolas de Nintendo ha aparecido nada menos que en 19 juegos.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

El 27 de junio llega a Wii U y 3DS **Transformers The Dark Spark,** aventuraza de acción en la que manejaremos a más de **40 robots de los dos bandos** en batallas en Cybertron y la Tierra. Ah, y la peli **Transformers La Era de la Extinción** llegará a nuestros cines el 7 de agosto.

Si eres fan...

01 Los Comics



Planeta ha publicado tomos con las series clásicas de Marvel y Dreamwave, y edita los actuales cómics de la editorial IDW.

02 El libro



Este libro de Pablo Hidalgo, también de Planeta, repasa la historia de Transformers y añade material inédito.

03 Las películas



La trilogía en Blu-Ray. Esta caja transformable contiene las tres pelis dirigidas por Michael Bay.

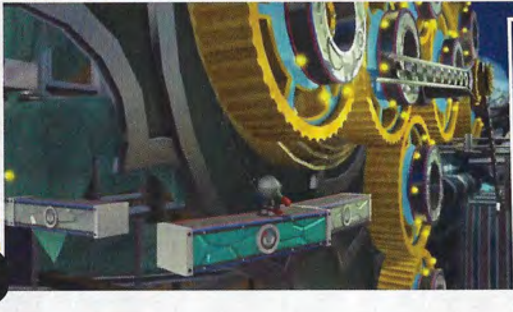
04 Las figuras



Hasbro ya ha lanzado figuras de la nueva película, 12 robots entre los que están los nuevos Dinobots.


HOBBYCONSOLAS.com
¡Nueva versión para móvil!
PS4
3DS
XBOX ONE
Wii U
Navega desde tu móvil en www.hobbyconsolas.com
o escanea este código directamente con tu móvil
HOBBY CONSOLAS
se mueve contigo




¡NUEVO JUEGO!

Pac-Man ¡¡vuelve!!

Nuevo videojuego y ¡segunda parte de 'Aventuras Fantasmales' confirmada en la tele! Pac ha vuelto.

Fue una sorpresa verlo convertido en un plataformas 3D, pero lucía tan pintón que el nuevo Pac-Man nos conquistó rápidamente. Al mismo tiempo desembarcaba la serie de animación en television, en Clan TVE, con episodios que parecían el videojuego. ¿O era el videojuego el que parecía la serie? El caso es que ambos anuncian regreso. Tanto el videojuego, con fecha desvelada para **octubre**, como en la tele, que avanza **segunda temporada** inminente.

¡¡A las plataformas!!

Las primeras Aventuras Fantasmales se estrenaron el pasado febrero en Wii U y 3DS. Sus claves fueron una buena combinación de encanto, humor y plataformas clásicas, ligadas a mecánicas de moda como la transformación al estilo de lo que hace Kirby en sus juegos. Con la misma base, Bandai Namco anuncia Aventuras Fantasmales 2 también en Wii U y 3DS con vistas al mes de octubre. Claro que esta nueva entrega incluirá **nuevo argumento**, pero tranquilos porque el malvado Betrayus repetirá papel; además los niveles nos llevarán más allá de la tierra, a las profundidades del espacio o al fondo del mar. **Comer** seguirá siendo vital para Pac, que gracias a las nuevas bayas se transformará en Pacs de fuego, hielo, incluso en PACZILLA. Podremos tomar el control de Espiral y Cilindra en ciertos niveles y ayudarnos de sus habilidades. Arriba tenéis unas cuantas imágenes, ¿a que es adorable?

AVENTURAS FANTASMALES 2 LLEGARÁ EN OCTUBRE CON NUEVA HISTORIA Y NIVELES ACUÁTICOS Y ESPACIALES





Juégalos ya mismo



Pac-Man y las Aventuras Fantamales ya están en 3DS y Wii U. Inspirados en la serie de televisión, ambos juegos se mueven en plataformas 3D y escenarios de sabor clásico.



LA SERIE DE MODA EN LA TELE

¡A por Betrayus... segunda parte!

Si los episodios de Aventuras Fantasmales (los 26 que se han emitido en la primera temporada) os han conquistado, estáis de suerte: ¡¡se ha anunciado nueva temporada!! Así que los esfuerzos de Pac, Espiral y Cilindra por evitar que los fantasmas de Betrayus "tomen cuerpo" tendrán continuación muy pronto...

No me seas fantasma

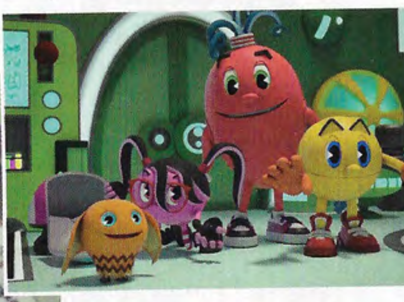
El ejército fantasmal de Betrayus ha abierto unas puertas por las que colarse en el mundo real y conseguir los poderes que necesitan para revivir. Pero Pac-Man y sus amigos Espiral y Cilindra harán lo posible por evitarlo. ¿Cómo? Afrontando misiones muy variopintas, en algunas incluso tienen que entrar en la dimensión fantasma para cerrar las puertas que comunican con el mundo real.

Cualquiera que haya visto la serie coincidirá en que es un puntazo, tiene ocurrencias super simpáticas, la animación es divertida y de calidad y ha conseguido encajar a la perfección con el tipo de público (5-12 años) al que se dirige. Betrayus y sus fantasmas dan al mismo tiempo **risa y miedo**, pero son muy capaces de poner a Pac y sus colegas al límite. ¿Cómo será la nueva temporada?, ¿qué tipo de sorpresas nos tiene preparadas? Viniendo de la mano de Avi Arad, ex-jefe ejecutivo de Marvel Studios, cualquier cosa es posible...

La serie se emite en el canal Clan TVE todos los días. Anímate a refrescar detalles que se te pasaron o a revivirla: la nueva temporada está al caer.







E3 2014

11 JUEGOS QUE CAMBIAN EL MUNDO

¡Qué gran E3, fans de Nintendo! Y qué gran reportaje hemos preparado, con 18 páginas cargadas con la selección de juegos más espectaculares que se han presentado en la feria.





El protagonista del vídeo es... Link Aonuma jugó al despiste al principio del E3, pero después dijo que "no se puede enseñar un tráiler de Zelda sin Link", insinuando que este arquero sí es nuestro querido héroe hyrulense.

Wii U

Zelda Wii U

Un breve vídeo muestra por primera vez el juego que cambiará las reglas de la saga más querida de Nintendo.

NINTENDO
AVENTURA
2015

Aires de libertad para la saga Zelda. El sueño de Eiji Aonuma de ofrecer **un mundo abierto** se hará realidad por fin. Inmensas praderas por explorar, lejanas montañas que alcanzaremos a caballo y un desarrollo más abierto, en el que decidiremos el orden de nuestras tareas.

¿Un nuevo héroe?

Y, en medio del bellísimo paisaje que se mostró en vídeo (casi parecía una pintura pero era el escenario del juego en tiempo real), **una figura embozada** a lomos de un caballo...y un octorok gigante que la persigue. La estética es heredera de la de **Skyward Sword**, gráficos **cel-shading**, personajes estilo manga y, curiosamente, un extraño toque de ciencia-ficción: el octorok que ataca al protagonista parece sacado de la Guerra de los Mundos y, contra él, usamos un arco con flechas que parecen cargarse de energía. Pero, lo más importante, ¿es Link el joven (o la joven) que maneja el arco? Aunque Aonuma intentó despistarnos, al final parece que sí...

El escenario del juego será este, tal cual: un mundo abierto en el que, para visitar los lejanos horizontes, solo tendremos que correr hasta ellos con nuestro caballo.



¡Combate entre cuatro compañías! Sakurai presentó el juego a puerta cerrada con una batalla entre Mario (Nintendo), Mega Man (Capcom), Sonic (SEGA) y Pac-Man (Bandai-Namco).

¡Los Mii se lanzan a la batalla! Podrás jugar con cualquiera que tengas en tu consola y elegir su vestimenta.

La diosa de luz Palutena debuta como luchadora. Y ¿esa figura que flota tras ella no es Pit Sombrío? Quizá un nuevo ayudante.

Wii U 3DS

Super Smash Bros

En 3DS en octubre, en Wii U en invierno... y en nuestros sueños, ¡ya!

NINTENDO
LUCHA
3 DE OCTUBRE (3DS)

Ha sido **el juego estrella** de Nintendo en el E3, con torneo incluido, quizá porque sale en dos consolas y en las dos con previsión de récords de ventas. Y se han revelado toneladas de nuevas informaciones, empezando por **los nuevos luchadores**: **Pac-Man** (el tercer invitado tras **Sonic** y **Mega Man**), **Palutena** de Kid Icarus... y **los Mii**.

Sí, vamos a jugar con nuestro Mii, con los de nuestros amigos o con el del famoso que queramos. Y podremos **personalizar su aspecto** con ropas y adminículos... e incluso elegir su estilo de lucha: espadachines, tiradores o karatekas. Cada uno con sus propios especiales.

Define a tu héroe

Otro punto en el que el nuevo SSB va a suponer una revolución en la saga es en la posibilidad de **personalizar los ataques especiales** de los luchadores. Como sabéis, en los SSB los personajes tienen cuatro especiales que se ejecutan combinando botones con las posiciones delante, atrás, arriba y neutra del stick o la cruceta. Pues bien: ahora, en el caso de la mayoría de personajes elegiremos entre 3 especiales distintos para cada una de estas posiciones (es decir, **habrá 12 en total**), afinando así su estilo de lucha según nuestros gustos. ➲

El nuevo Taller de Personajes nos permitirá elegir entre distintos especiales o equipar a nuestro luchador con accesorios.

SUPER SMASH BROS. CRECE DÍA A DÍA, CON ANUNCIOS COMO LA PERSONALIZACIÓN DE LOS LUCHADORES, LOS NUEVOS PERSONAJES, LA COMPATIBILIDAD CON LAS FIGURAS AMiiBO... PARECE QUE EL LÍMITE DE ESTE JUEGO ES EL INFINITO





El plantel de luchadoras es insuperable: Samus con armadura y en versión Zero Suit, Palutena, Estela, la Entrenadora de Wii Fit, Peach, Zelda...

Además, asignaremos a nuestro personaje hasta **tres objetos o potenciadores**, que aumentarán valores como fuerza o velocidad. Eso sí, estas modificaciones no podremos usarlas en el modo de juego online **Con Todos**, en el que nos enfrentaremos a jugadores de todo el mundo, pero sí en el modo online **Con Amigos**.

Miles de modos

Profundizando en los modos online, además de la distinción Con Todos y Con Amigos, elegiremos entre batallas **Por Diversión o En Serio**. En las batallas Por Diversión solo se contabilizarán nuestras victorias, y se desarrollarán en los escenarios normales del juego. En el modo En Serio, la cosa será... ejem, más seria. El ránking contabilizará tanto victorias como derrotas, y además habrá **escenarios Destino Final**: completamente diáfanos, sin plataformas ni potenciadores. Luchas a cara de perro donde ganarán los jugadores más técnicos.

Hablando de modos, la versión 3DS tendrá el ya conocido **Smashventura**: durante cinco minutos, los jugadores recorrerán un escenario en busca de potenciadores para luego enfrentarse en combate... o en batallas especiales, como **Ascenso**, en la cual los jugadores compiten por alcanzar la parte alta de un escenario vertical.

¿Muchas novedades? Pues queda la mejor. Dale un vistazo a las figuras Amiibo aquí abajo...

SI ERES PRO, RECUPERA EL PAD DE GAMECUBE

Consciente de que muchos de los jugadores profesionales de Super Smash Bros. comenzaron a jugar con Melee en GameCube y continuaron usando el mando de esa consola en SSB Brawl de Wii, Nintendo va a lanzar este adaptador USB con cuatro puertos para los mandos de la consola cúbica. De hecho, también se comercializará un edición especial Super Smash Bros. del mando de GameCube. Por si lo prefieres al Wii U GamePad o al mando Pro de Wii U, también compatible.



SERÁ ACCESIBLE PARA NOVATOS, PERO LOS PRO ENCONTRARÁN MODOS A SU MEDIDA, COMO LAS PARTIDAS ONLINE EN ESCENARIOS SIN PLATAFORMAS, EN LAS QUE CADA DERROTA CUENTA

LAS FIGURAS AMiiBO

El nuevo objeto de deseo nintendero serán las figura Amiibo. Los héroes de Nintendo convertidos en muñecos interactivos: colocándolos sobre el lector NFC del mando de Wii U, interactuarán con los juegos.



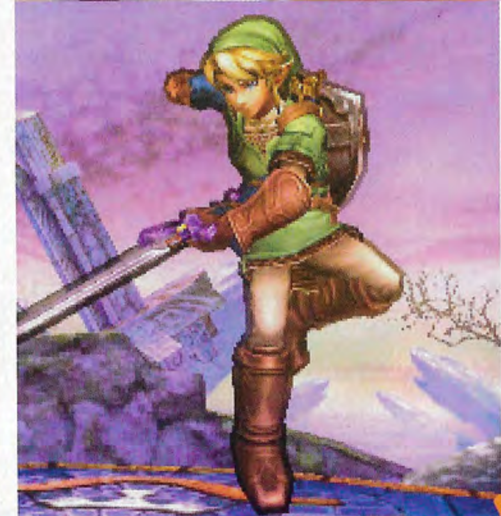
La primera serie de Amiibo saldrá a la venta a la vez que Super Smash Bros. para Wii U. En el juego nos servirán para invocar al personaje y que nos ayude, o para luchar contra él. Además, subirá de nivel (hasta el 50) y personalizaremos sus ataques especiales, de manera que tu figura Amiibo será única. ¡Llévala a casa de un colega para que tu Amiibo zurre a tu amigo (je)!







La versión de 3DS está terminada. Tendrá los mismos personajes que la de Wii U pero con modos exclusivos, como el sorprendente Smashventura.



NUEVOS LUCHADORES CONFIRMADOS

¡Y ya van 33! Palutena, la diosa de Kid Icarus, Pac-Man, invitado de Bandai Namco... ¡Y los Mii! Su aspecto será personalizable y elegiremos entre tres clases, lo que marcará el estilo de lucha: karatekas, espadachines y tiradores.

Pac-Man

Palutena

Luchador Mii





¡Los Amiibo llegarán a 3DS en 2015! Será gracias a este periférico inalámbrico. Lo que aún no se ha confirmado es que la versión 3DS de SSB sea compatible con los muñecos Amiibo de SSB de Wii U.





Pac-Man será un luchador alucinante. Le veremos con su aspecto moderno, pero será capaz de adoptar su estética más retro... y zamparse rivales.



Una poderosa transformación de los Legendarios Kyogre y Groudon les permite reclamar su fuerza original de la energía de la naturaleza.

3DS

Pokémon Rubí Omega Zafiro Alfa

Confirmadas las nuevas formas primigenias y varias megaevoluciones.

POKÉMON COMPANY
RPG
28 NOVIEMBRE

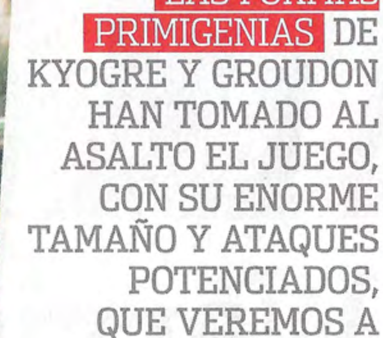
¡Vaya doble página, eh! Esos Pokémon que tienes aquí arriba y te han dejado sin habla son **las formas primigenias** de Groudon y Kyogre. Abusando de la energía de la naturaleza, mutiplican su fuerza, añaden nuevos tipos (Groudon el de Fuego a su tipo Tierra) y crecen hasta límites insospechados. El poder de **la Regresión Primigenia** será una de las claves del nuevo Rubí Omega y Zafiro Alfa (que tienen como fecha de estreno el 28 de noviembre), pero no la única.

¡Megaevolución!

Justo antes de cerrar la revista se han desvelado un gran número de megaevoluciones, concretamente las de Mega-Sceptile, Mega-Swampert y un Mega-Blaziken capaz de aprender un movimiento de tipo Volador, sin duda un hito sin precedentes para un Pokémon que no es de tipo Volador.

Si te estás preguntado qué vínculo existe entre la megaevolución y la regresión primigenia, a buen seguro que podremos descubrirlo viajando por **los escenarios más bellos** que jamás se han diseñado en el universo Pokémon. Empezando en Villa Raíz...

Confirmado Hoenn como el mundo donde transcurrirá la aventura, solo falta saber qué tipo de sorpresas nos aguardan en sus parajes...





En el corazón de Hoenn se yergue un enorme volcán que aun está activo. La isla es un paraíso de la biodiversidad.

LAS FORMAS PRIMIGENIAS DE KYOGRE Y GROUDON HAN TOMADO AL ASALTO EL JUEGO, CON SU ENORME TAMAÑO Y ATAQUES POTENCIADOS, QUE VEREMOS A PARTIR DEL 28 DE NOVIEMBRE EN 3DS





La historia del juego nos acercará un paso más a los entresijos de la megaevolución, considerada el mayor misterio del mundo de Pokémon.



Nintendo y Tecmo Koei han trabajado juntos para llevar el desarrollo lleno de acción de los Dynasty Warriors al Universo Zelda. El resultado lo comprobaremos en septiembre.

Barrer decenas de enemigos con un solo golpe será habitual en Hyrule Warriors. Todo con un control de lo más sencillo.

Wii U

Hyrule Warriors

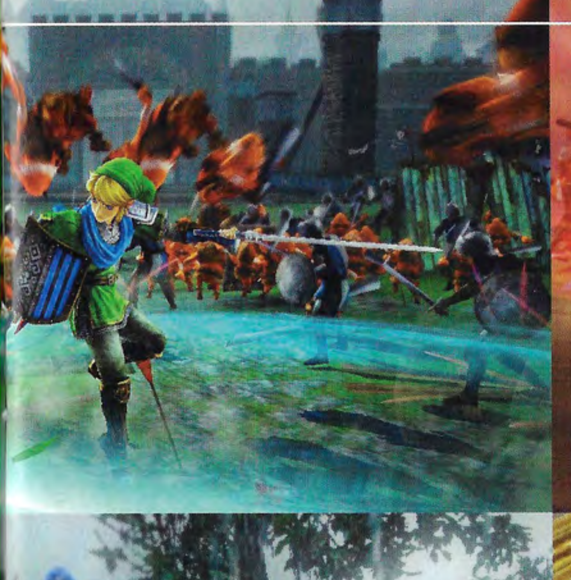
En el próximo gran juego del Universo Zelda, Link luchará como nunca.

NINTENDO/TECMO-KOEI
ACCIÓN
19 DE SEPTIEMBRE

El próximo imprescindible de Wii U está más cerca de lo que nos imaginábamos, y sus secretos se van desvelando. Ya sabemos el nombre de **cuatro de los personajes jugables** de Hyrule Warriors: **Link, Zelda, Impa y Midna**. Pero, ¿quién es el nuevo enemigo? Pues la hechicera oscura llamada Cya, que con su ejército de bokoblins amenaza con conquistar Hyrule. La batalla tendrá lugar en escenarios míticos de la saga, representados con una estructura típica de **los Dynasty Warriors**: zonas conectadas por varios caminos que recorreremos en el orden que queramos.

Hyrule en guerra

Esto añadirá cierto **toque estratégico**: nos permitirá, por ejemplo, afrontar batallas con jefes antes o después en función de cómo recorramos la fase. No obstante, la acción acaparará el protagonismo, y cada héroe tendrá sus ataques específicos. Por ejemplo, **Link y su espada** serán imbatibles de cerca, pero la magia de Zelda puede ser un recurso mejor a larga distancia. Además, todos nuestros personajes ganarán experiencia y conseguirán nuevas armas y equipo. Ahora solo falta que se confirme el ansiado multijugador, y estaremos ante uno de los juegos del año.





Impa luchará de manera impresionte. Su arma principal será una espada tamaño XXL que la convertirá en un personaje temible a corta distancia.







TECMO KOEI ESTÁ ENRIQUECIENDO EL CLÁSICO DESARROLLO "MACHACABOTONES" DE LOS DYNASTY WARRIORS CON LAS ARMAS, OBJETOS Y MITOLOGÍA DE LA SAGA ZELDA, PARA CREAR UN JUEGO MÁS COMPLETO



Cya es la villana que debuta en este juego. Está desequilibrando el poder de la Trifuerza y formando un ejército para conquistar Hyrule.



Midna, una de los sabios de Hyrule, cabalga sobre un lobo como en Twilight Princess. Eso la convierte en un personaje muy veloz.



Esta es Elma, una muchacha parte importante en la historia. A nuestro personaje lo crearemos nosotros mismos, eligiendo hasta su sexo.

El enorme mundo abierto del juego podrá recorrerse volando, a los mandos de mechas de gran tamaño.

Wii U

Xenoblade Chronicles X

Para garantizar su futuro, la humanidad necesita nuevos héroes.

NINTENDO/MONOLITH
ROL DE ACCIÓN
2015

Sí, al final X era la continuación de Xenoblade Chronicles de Wii, pero no sabemos si es una precuela, una secuela o solo comparte estética y algunos elementos. En el vídeo de presentación se insinúa que la humanidad busca un nuevo mundo que habitar (¿quizá por culpa de lo Mechonis?). Entre los personajes presentados destaca una muchacha llamada **Elma**, y todos son nuevos... incluido **Tatsu**, un miembro de la raza nopon (como Riki).

Aventura colosal

Este juego de rol de acción se desarrollará en un mundo abierto que exploraremos a pie o pilotando un **mecha**. Habrá varios tipos de estos robots, algunos capaces de transformarse en **vehículos terrestres**, otros **voladores**... Y el sistema de batalla combinará ataques en tiempo real con el uso de habilidades y objetos desde menús. Y nuestro personaje no estará predefinido, lo creemos nosotros. Otra muestra de que Monolith es el estudio nipón que mejor entiende el rol moderno.

ROL Y ACCIÓN EN TIEMPO REAL, CIENCIA FICCIÓN, ÉPICA A RAUDALES... ¡Y ROBOTS GIGANTES! LA CONTINUACIÓN DE XENOBLADE ES UNO DE LOS PROYECTOS MÁS AMBICIOSOS DE Wii U, Y VA A EXPLOTAR LA MÁQUINA AL MÁXIMO

Las batallas espaciales entre nuestros mechas y naves diversas serán momentos espectaculares.

Wii U

Kirby

Tú dibuja los caminos, que Kirby se encarga de rodar con ellos.

NINTENDO
PLATAFORMAS
2015

Si te gusta Kirby, probablemente recordarás el excelente **Kirby Power Paintbrush de DS**, en el que con el stylus creábamos los caminos por los que se deslizaba el rodante protagonista. Pues esa mecánica de juego se recuperará en el debut de Kirby en Wii U gracias a su pantalla táctil: tendremos que ser hábiles para **dibujar caminos** que esquiven a los enemigos, nos permitan recoger ítems y lancen al redondo Kirby contra los malos.

Kirby aplasta

Además de ser diestros trazando, el otro reto a nuestra habilidad será predecir el movimiento de Kirby de acuerdo a la inercia. Pero, eso sí, también habrá momentos en los que la bola rosa **se transformará en submarino o tanque** y pasaremos a controlarle directamente (a él y a sus cañones) para añadirle acción a la cosa. O en cohete, aunque en este caso sí tendremos que trazar su camino. Y cuidado, aunque los enemigos estarán hechos de plastelina, tendrán su peligro. Sobre todo los jefes tamaño gigante.



Nada de saltos: Kirby rueda por los caminos que nosotros dibujamos con el stylus en la pantalla táctil.

Escenarios y enemigos parecen hechos de plastelina. El acabado gráfico del juego será realmente precioso.

Kirby mantendrá su habilidad de cambiar de forma: se transformará en vehículos como cohete, tanque, sumbarino...



Bayonetta y Jeanne bailan a la luz de la Luna (que aumenta sus poderes), desafiando a ángeles y demonios en su nuevo juego.

Wii U

Bayonetta 2

La bruja más desvergonzada del mundo reta al mismísimo demonio.

NINTENDO
ACCIÓN
OCTUBRE

El juego de acción más **bello y sofisticado** del mundo llegará en octubre a Wii U. Bayonetta, la bruja, volverá a retar al poder establecido, a ángeles y demonios, esta vez para rescatar el alma de **su amiga Jeanne** del Infierno. Sus armas serán sus pistolas (las que lleva en manos y tacones) y un estilo de lucha brutal, en el que destaca **el Tiempo Bruja**: si esquiva los ataques en el último momento, Bayonetta es capaz de ralentizar el tiempo dejando a los enemigos a su merced. Y por si fuera poco, ahora dispone del **Clímax Umbra**...

Desata tu poder

Este nuevo poder, que solo puede desatar cuando ha llenado la barra de energía adecuada, le permite invocar **monstruos gigantes** que se unen a ella en sus combos. Así que sea cual sea la situación, tanto si es combatir a un dragón en la cumbre de un rascacielos como si se trata de luchar contra los ángeles en las alas de un avión en pleno vuelo, Bayonetta tendrá recursos para vencer a cualquiera. Y, además, no siempre estará sola: el modo **Clímax Múltiple** nos permitirá disfrutar de partidas online a dobles en las que nos enfrentaremos a hordas con Bayonetta y varios secundarios como protagonistas.





El Clímax Umbra será el culmen de los poderes de Bayonetta: le permitirá invocar criaturas gigantes que golpearán sin piedad a todo tipo de seres.





EL BAYONETTA ORIGINAL ESTARÁ EN LA EDICIÓN ESPECIAL, REPROGRAMADO PARA Wii U Y CON TRAJES INSPIRADOS EN HÉROES COMO LINK, PEACH O SAMUS. ¡TODO NINTENDERO SE ENAMORARÁ DE BAYONETTA!


Los poderes de Bayonetta irán aumentando con nuevos combos y armas, como por ejemplo versiones mejoradas de las pistolas de sus tacones.



En esencia, Bayonetta 2 es el beat'em up más veloz y furioso que haya pasado por consola alguna. Un espectáculo de luz y color que pondrá a prueba nuestros reflejos y técnica.



Para derrotar a este jefe final, habrá que lanzarle ovillos de lana al hocico, para que se le enreden y caiga al suelo.

Wii U

Yoshi's Woolly World

El simpático dinosaurio vuelve engalanado de encanto visual.

NINTENDO
PLATAFORMAS
PRIMERA MITAD DE 2015

Yoshi, el dinosaurio más famoso de los videojuegos, tuvo una aparición triunfal en la feria con Woolly World, un juego que está desarrollando Good-Feel, el estudio que firmó Kirby's Epic Yarn, con la supervisión de Takashi Tezuka, productor habitual de la saga. La seña de identidad del juego será su **encantador aspecto visual**, hecho de lana, algodón y otros materiales textiles. El propio Yoshi parecerá un peluche, igual que los simpáticos enemigos.

Deshilachando el mundo

El desarrollo será el de un **plataformas en 2D**, con un tono **bastante clásico**. Yoshi tendrá que dar saltos por doquier, pero su habilidad de tragar tendrá una nueva derivación, pues sus típicos huevos serán ovillos de lana que podrá emplear para derribar enemigos, romper plataformas y otros menesteres. Habrá cooperativo, de modo que un segundo jugador podrá controlar a un Yoshi rojo. Llegará en 2015 y promete ser adorable.

EL COOPERATIVO PARA DOS SERÁ UNA DE LAS CLAVES DEL JUEGO. PODREMOS TRAGARNOS AL OTRO YOSHI PARA TIRARLO LEJOS, SALTAR SOBRE ÉL, CREAR ALGUNAS PLATAFORMAS CON LA ESTELA DE CIERTOS HUEVOS ESPECIALES...

Yoshi podrá "tirar del hilo" para deconstruir partes de los escenarios y generar tuberías que serán un guiño a las de Super Mario Bros.

Wii U

Mario Maker

Prepárate Miyamoto, se te acaba el chollo. Ahora, ¡Mario lo hago yo!

NINTENDO PLATAFORMAS 2015

Nuestros sueños más bigotudos se confirmaron con el anuncio de **Mario Maker** para Wii U en la presentación de Nintendo. Y es que, si siempre has pensado que te encantaría hacer un videojuego, en 2015 podrás hacer tu propia versión del más grande entre los grandes: Super Mario Bros. Con nuestro GamePad en una mano y el stylus en la otra diseñaremos **niveles 2D** colocando, donde se nos antoje, los elementos típicos de la serie: plataformas, enemigos, bloques, tuberías...

¡Do the Mario!

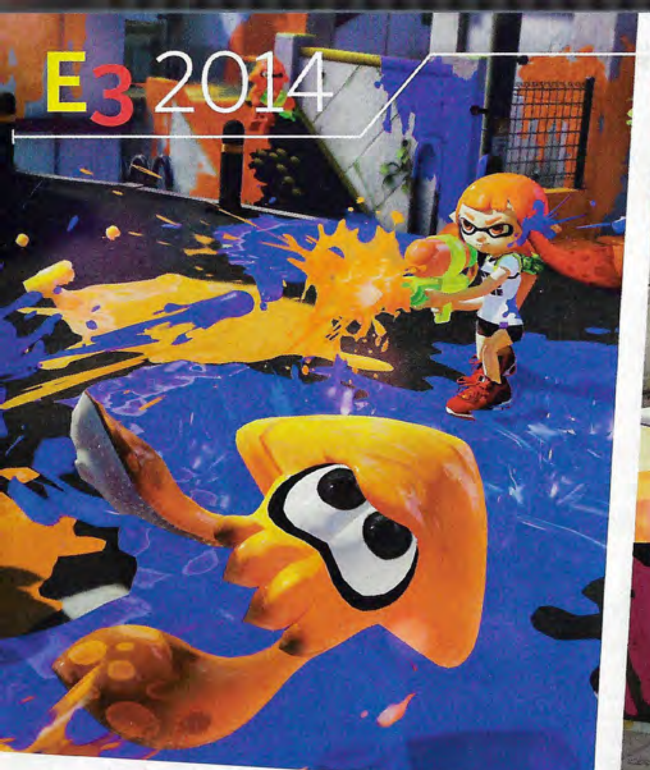
Pero lo mejor viene ahora. Pulsando un botón podremos cambiar el estilo clásico de 8 bits por los gráficos HD de New Super Mario Bros. U, ahí es nada. Aunque lo más prometedor es que podremos **cambiar las reglas de Super Mario,** haciendo que una planta piraña vuele, creando una seta que convierte a Mario en alto y delgado o situando a un koopa con una planta piraña en la cabeza, por ejemplo. El límite será nuestra imaginación.



El stylus será la "varita mágica" con la que crearemos los niveles sobre la pantalla del GamePad. Clicar, arrastrar y ia jugar!

CREAR NIVELES 2D DE SUPER MARIO ES EL SUEÑO DE CUALQUIER NINTENDERO. SE HARÁ REALIDAD EL AÑO QUE VIENE.

¿Cómo que las plantas piraña no vuelan? Pues preparos porque en Mario Maker podrán hacer eso y mucho más.



Los coloristas escenarios irán emborronándose de pintura según vayamos conquistando cada territorio.

Wii U

Splatoon

Una batalla campal de tinta, lo último en multijugador de Wii U.

NINTENDO ACCIÓN 2015

Otra de las sorpresas de Nintendo fue este título enfocado a la **acción multijugador**, una especie de shooter con estrategia pensado para batallas cuatro contra cuatro, en tercera persona, y en el que todo el mundo va a acabar hasta las orejas de pintura. Porque se trata de **conquistar territorios** a punta de chorros de tinta... sí, la verdad es que tiene toda la "pinta" de un paintball a todo trapo, con la salvedad de que podremos convertirnos en... ¡calamar! ¡Como lo oyes!

Lucha por tu tinta

Y tiene cierta lógica, con todo el suelo y las paredes rebosando tintas de miles de colores, lo suyo es poder atravesarlas como si tal cosa, siempre que sea la tinta de tu equipo, para llegar rápidamente a otros puntos del escenario. Ayudará que el GamePad nos permita mirar alrededor y disparar cómodamente, y en la pantalla de la tele tengamos todo el campo de batalla de un solo vistazo. ¡Esto va a ser divertido, chicos! Y eso que aun le queda tiempo, pues no está previsto hasta la **primera mitad de 2015**.



NUESTRO PERSONAJE SE PUEDE CONVERTIR EN ¡¡CALAMAR!!, Y SUMERGIRSE EN LA TINTA DEL COLOR DE TU EQUIPO. ASÍ LLEGA MUCHO ANTES AL TERRITORIO RIVAL PARA CONQUISTARLO A BASE DE TONELADAS DE PINTURA...



Splatoon está enfocado al multijugador, con combates cuatro contra cuatro en tercera persona. Un paintball en toda regla.

Wii U

Captain Toad

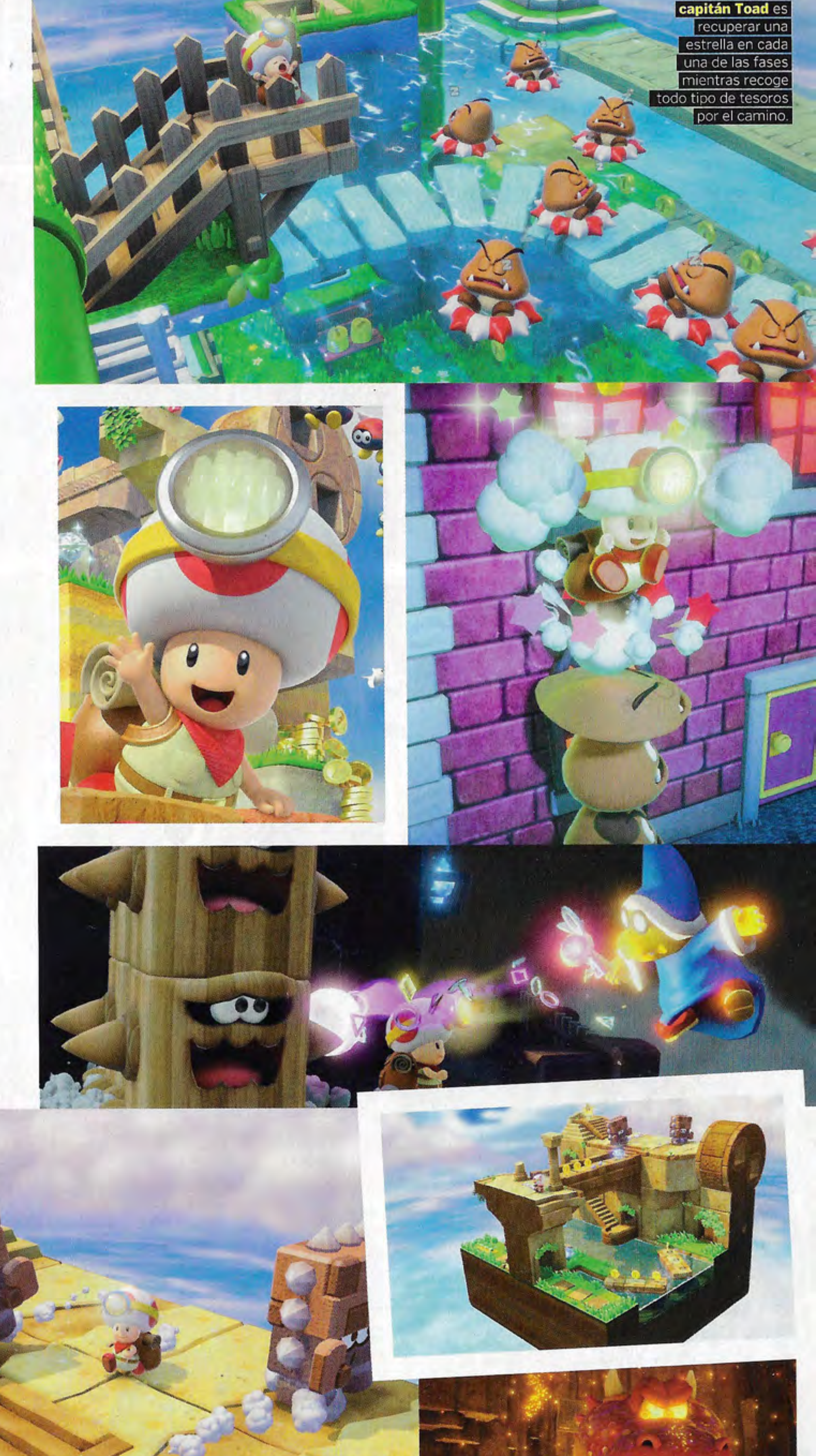
El capitán Toad se convertirá en tu explorador favorito de Wii U.

NINTENDO
PLATAFORMAS
FINAL DE AÑO

Aquí llega el nuevo Indiana Jones.... O Indiana Toad, vaya, el caso es que nuestro 'capi' se "escapa" de los niveles que ha protagonizado en Super Mario 3D World para ser el héroe de la próxima aventura de Wii U. Una que transcurre en **auténticos laberintos** llenos de puzles que el GamePad y sus giroscopios nos ayudarán a afrontar. Porque el Capitán Toad no es especialmente rápido, ni fuerte, no tiene superpoderes ni supersalto, pero le sobran ingenio y.... perspectiva.

Mira por tu GamePad

Manejar la cámara y el GamePad será imprescindible para avanzar entre los enemigos (mejor esquivarlos), descubrir localizaciones ocultas y recoger todos los tesoros en forma de monedas y gemas. Será posible rotar los escenarios para conseguir y utilizar todos los items, mientras la pantalla del GamePad nos permite echar un ojo a nuestro alrededor como si fuéramos el propio capitán Toad, solo que sin pañuelo ni luz en la cabeza.



La misión del capitán Toad es recuperar una estrella en cada una de las fases mientras recoge todo tipo de tesoros por el camino.

Los escenarios están llenos de peligros y de items ocultos que gracias al uso del GamePad podremos descubrir.

Novedades





Al invocar un espíritu guerrero, se manifiesta en pantalla con una espectacular animación. Cada espíritu guerrero luce un diseño propio, y todos sorprendentes.



Victor Blade es el "chico duro" del juego, y uno de los personajes principales. A lo largo del juego conocemos sus motivaciones.

Inazuma Eleven Go
Luz y Sombra

Al fútbol rolero de Level-5 también le llega el relevo generacional.

NINTENDO 3DS

12

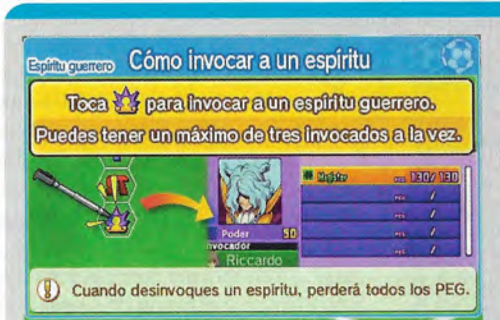
Género **Rol/Fútbol**
Compañía **Level-5**
Jugadores **1-4**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es

Argumento
10 años después del triunfo del Inazuma Japón en el FFI, una nueva generación comienza a brillar en el Raimon.

Tras poner el broche de oro hace unos meses a la magnífica **trilogía original** con la última edición de Inazuma Eleven 3, por fin tenemos ante nosotros el comienzo del verdadero ciclo Inazuma en 3DS. Este es el primer juego de la saga diseñado con la 3DS en mente, y el inicio de una nueva trilogía que nos presenta protagonistas y **elementos completamente nuevos.**

Nueva generación
Han pasado 10 años desde la victoria del Inazuma Japón de Mark Evans en el Fútbol Frontier Internacional, y los triunfos de aquella generación inspiraron a numerosos jóvenes a amar el fútbol y vivirlo con pasión. Pero también hay una parte mala en todo ello: el fútbol juvenil se ha vuelto tan popular e influyente que el prestigio de cada instituto depende directamente del rendimiento de su club de fútbol, y surge una oscura organización llamada **Sector Quinto** cuyo objetivo es regular los partidos para establecer un mayor equilibrio. Pero para ello amañan los resultados y ordenan en secreto a los equipos que ganen o pierdan ciertos partidos, al antojo de la organización. ¿Será una crítica a la corrupción de instituciones futboleras reales? En cualquier caso, ya podéis imaginaros que no todos los jugadores y entrenadores del universo Inazuma están contentos con esta nueva manera de entender la competición y los integrantes del Raimon pronto se convierten en un baluarte del auténtico fútbol, la competitividad sana y jugar para ganar, y dejan de hacer caso a las órdenes que llegan desde el Sector Quinto.

Novatos y veteranos
Aunque el Raimon está formado por nuevos y jóvenes jugadores, veréis a muchos **viejos conocidos** que forman una parte importante de la trama. La generación de la primera trilogía ahora ronda los 23 ó 24 años, y muchos de ellos siguen vinculados de alguna manera al mundo del fútbol. En cuanto a los



Espíritus guerreros
Son la novedad más importante. Algunos jugadores cuentan con este poder, que podéis invocar en cualquier momento del partido. Eso sí, hay un límite para las invocaciones: hasta tres espíritus guerreros al mismo tiempo.



Estas son las tres nuevas gerentes del Raimon. Sin embargo, Celia Hills (la clásica gerente y hermana de Jude) sigue participando como asesora del equipo.



Silvia Woods, otra de las antiguas gerentes, es ni más ni menos que la tía del prota, Arion, con quien vive. Por lo tanto, tiene un papel importante en el juego.

¡Tira!
¡Elige una opción!
Tirar
Vaselina
Objetivo
Haz que Arion vaya hasta el círculo naranja con el balón.
Aceptar

LOS PARTIDOS se desarrollan de manera muy similar a la trilogía original, con una jugabilidad táctil magnífica y montones de supertécnicas.

LOS PARTIDOS DE LA HISTORIA nos piden continuamente superar ciertos objetivos para poder seguir avanzando. Aquí queda muy claro...

Proyectil letal
Cruza la línea con el balón. Procura evitar posiciones de fuera de juego al dar pases.
Aceptar

LOS OBJETIVOS varían: llevar a un jugador a un círculo, llegar a una parte del campo o encadenar varios pases.

EL JUEGO INCLUYE más de 130 espectaculares supertécnicas, y gran parte de ellas son totalmente nuevas.

Cadenas extra

Siguiendo la tradición de la saga, las cadenas extra de partidos alargan considerablemente la duración del juego y aumentan su valor. No forman parte de la aventura principal, sino que son desafíos opcionales que os enfrentarán a multitud de equipos distintos y harán que ganéis grandes recompensas si os alzáis con la victoria.



Si goleáis a los equipos rivales, obtendréis premios más jugosos.

nuevos protagonistas, están encabezados por **Arion Sherwind**, un **alumno novato** del instituto Raimon que sueña desde hace años con unirse a su club de fútbol. Ahí conoce a compañeros como el capitán Riccardo Di Rigo y el misterioso Víctor Blade, que recibe órdenes directas del Sector Quinto. Con ellos vais a vivir una aventura puramente Inazuma: **partes de exploración**, montones de **diálogos** (muchos de ellos en escenas animadas y con voces en nuestro idioma) y partidazos táctiles. Los escenarios os llevarán no sólo a lugares nuevos, sino también a zonas ya conocidas como el instituto Raimon y el barrio de tiendas que están casi irreconocibles gracias a los numerosísimos elementos y edificios añadidos. ¡Parece que ha habido un boom en la construcción durante esos 10 años! Y por supuesto, **visualmente todo es mucho mejor** que nunca, ya que es el primer Inazuma que aprovecha la potencia de 3DS, y el salto se nota. Además, las melodías también son nuevas y contribuyen a que sintamos el juego mucho más fresco.



Sigue la serie

Desde el 26 de mayo, la serie de TV de Inazuma Eleven Go se emite por primera vez en abierto en España a través de Boing. Y la 2ª temporada ya está en Disney XD.

El espíritu que hay en ti

Los partidos, por su parte, mantienen su **exquisita jugabilidad táctil** para controlar a los jugadores y el uso de las supertécnicas (muchas de ellas nuevas), pero hay una importante novedad que nos ha gustado mucho: los **espíritus gue-**





Riccardo Di Rigo es el capitán de esta nueva generación del Raimon, y un extraordinario centrocampista.



Los habituales puntos de entrenamiento con el símbolo del rayo incluyen breves minijuegos que determinan la mejora recibida.



Fichatrón

Es un nuevo sistema para reclutar jugadores. A lo largo de los escenarios encontraréis personajes conocidos como "agentes de Fichatrón", que os permitirán haceros con futbolistas concretos si habéis cumplido los requisitos necesarios para cada uno. Por ejemplo: tener cierto ítem o haber fotografiado parte de algún escenario.



Cada episodio está dividido en cinco bloques. Así es más fácil calcular nuestro progreso y cuánto nos queda para acabar el capítulo.

rreros. Ciertos jugadores disponen de este poder, y al invocarlo veréis un aura azul rodear al futbolista, cuyos movimientos se volverán mucho más efectivos hasta que se gasten los PEG (Puntos de Espíritu Guerrero). Sólo podéis tener a tres espíritus guerreros invocados al mismo tiempo, y tendréis que pensar bien cuáles usar en cada momento. Los jugadores con el espíritu activo serán los que tiren del carro en vuestro equipo, pues son difíciles de detener, y utilizarlos bien es muchas veces fundamental para alcanzar la victoria. Esta nueva mecánica ofrece una profundidad y una diversión mucho mayores que la clásica (y ahora desaparecida) fase de furor de anteriores entregas. Otra novedad, aunque sólo en los partidos de la aventura principal, consiste en las directrices que nos da el juego como parte de la historia. A menudo, el reloj del partido se queda detenido en ??:?? y sólo podemos avanzar si cumplimos **ciertos objetivos**, que varían entre llevar a un jugador concreto con el balón a un punto, cruzar una

LOS ESPÍRITUS GUERREROS SON FUNDAMENTALES PARA ALCANZAR LA VICTORIA EN LOS PARTIDOS



Gabriel Garcia es el mejor defensa de este nuevo Raimon, y tiene una gran voluntad por jugar al fútbol y ganar.

Diferencias entre Luz y Sombra



1 Nelly. Mark Evans está casado con Nelly Raimon en esta edición, en la que es posible reclutarla como jugadora. Arion la conoce cuando Mark le invita a comer en casa.

2 Xavier. Luz incluye una subtrama exclusiva con Xavier Foster y Jordan Greenway, y podéis reclutar a la versión joven de Xavier.

3 Brillo Ilimitado. Equipo exclusivo de la edición Luz, capitaneado por Bailong. Podéis retarlos tras completar la aventura principal.

4 Supertécnicas exclusivas. Cada edición incluye algunas supertécnicas exclusivas, por lo general asociadas a los jugadores del equipo mencionado en el anterior punto.



















5 Camellia. Aquí, Mark Evans está casado con Camellia, la chica que conocimos en Inazuma Eleven 3, hija adoptiva del entrenador Percival Travis. Puede unirse a vuestro equipo.

6 Byron. La subtrama original de Sombra incluye a Nathan, Jack y Caleb (no reclutables), y podéis fichar a la versión joven de Byron Love (Aphrodite).

7 Oscuridad Encantada. Equipo exclusivo de la edición Sombra, capitaneado por Tezcat. Podéis retarlos tras completar la aventura.

8 Supertécnicas exclusivas. Cada edición incluye algunas supertécnicas exclusivas, por lo general asociadas a los jugadores del equipo mencionado en el anterior punto.



➲ **Arion Sherwind** es el gran protagonista de Inazuma Eleven Go. Su entusiasmo y pasión por el fútbol son como los de Mark Evans.

➲ línea cerca de la portería rival o hacer varios pases seguidos entre los jugadores. Estos objetivos pueden dar más juego, pero se abusa mucho de ellos y pueden hacerse un poco pesados.

Disfrutar en compañía

En cuanto a las **funciones multijugador**, nos ha decepcionado un poco comprobar que una vez más no hay partidos en línea. Sólo es posible jugarlos en **modo local para hasta 4 jugadores**: lo más normal es un uno contra uno, pero también podéis aliaros con otros usuarios para compartir equipo en combinaciones de 2 contra 2 o de 3 contra 1. También están las otras opciones de conexión habituales: intercambio de jugadores, desafíos StreetPass y descargas de nuevos contenidos por Wi-Fi, para que en los meses posteriores al lanzamiento podáis desbloquear más jugadores, supertécnicas y otras cosas. Eso sí, en los extras encontramos la destacable opción **Conexión especial SD**, que nos permitirá conectar nuestra partida con la del futuro Go 2 mediante los datos guardados en la tarjeta SD.

El inicio de un ciclo

Inazuma Eleven Go es un nuevo comienzo, y como tal sienta las bases de un ciclo que crecerá en sus continuaciones. Vuelve a haber alrededor de **1000 jugadores reclutables** como en el primer





➲ **Aunque Mark Evans** ya no es el principal protagonista, sigue teniendo mucho peso en la aventura. Ha madurado, pero mantiene sus valores e ideales intactos.



➲ **Cuando tengáis un espíritu guerrero invocado,** un aura azul rodeará al jugador que lo esté usando, que de esta manera se vuelve mucho más efectivo y poderoso.



EL PRIMER PARTIDO del torneo nacional tiene lugar en un terreno de juego que produce tornados. ¡Cuidado con pasar por ahí!

ESTOS PARTIDOS se disputan con las mecánicas habituales. ¿Qué otras sorpresas os esperan en los siguientes encuentros?

Sorpresas en el campo

Tras superar la fase regional, os encontraréis con novedades en el torneo nacional: cada estadio despliega trampas y obstáculos.

Nuevas pachangas

En anteriores juegos, las pachangas (breves partidillos) eran de 4 contra 4, pero ahora son de 5 contra 5. Sus objetivos no han variado (marcar el primer gol, robar el balón o evitar que nos lo roben), pero ya no son aleatorias: ahora podéis retar directamente a los jugadores hablando con ellos.



➲ **Ya no son aleatorias,** pero es bueno jugar pachangas para ganar experiencia.

Inazuma Eleven, aunque es una cifra que se queda en menos de la mitad de lo visto en Inazuma Eleven 3. Este retroceso puede ser criticable, aunque también hay que entenderlo como una forma de hacer borrón y cuenta nueva y comenzar con el esqueleto de lo que será una **grandiosa segunda trilogía**. Y está pensado para que todo el mundo pueda disfrutarlo: los jugadores que se enganchen ahora a la saga, que pueden sumergirse en una historia y protagonistas completamente nuevos; y también los acérrimos, que se encontrarán con multitud de guiños a los anteriores juegos. Los espíritus guerreros son un gran añadido a los partidos, la historia está a la altura, y en general el juego ha logrado ser un **producto muy sólido** con el que renovar la saga. Encontraréis muchos elementos familiares, pero lo notaréis **todo fresco y diferente**. Si jugasteis a los anteriores y os gustaron, Go va todavía más allá, y si aún no habéis probado la saga es un juego muy recomendable para llegar a descubrir todas sus virtudes. ●

> ESTÁ PENSADO PARA QUE TODO EL MUNDO PUEDA DISFRUTARLO: NUEVOS Y VIEJOS JUGADORES



➲ Puntuaciones

Valoraciones

➲ Gráficos ★★★☆
Se nota la diferencia respecto a IE3. Muy buenas animaciones.

➲ Diversión ★★★★
Esta saga siempre garantiza diversión, y Go cumple bien.

➲ Multijugador ★★★☆
Geniales partidos locales, pero se echa en falta online.

➲ Duración ★★★★
La aventura principal os llevará 20 horas, y luego hay más.

Los espíritus guerreros. El juego cumple como renovación de la saga.

Sigue sin haber partidos online. Tiene menos jugadores que Inazuma Eleven 3.

Nuestra opinión

La renovación de una genial saga

El primer Inazuma Eleven diseñado específicamente para 3DS ha logrado ser lo que esperábamos: un juego que mantiene la esencia y al mismo tiempo transmite sensación de ser nuevo y fresco.

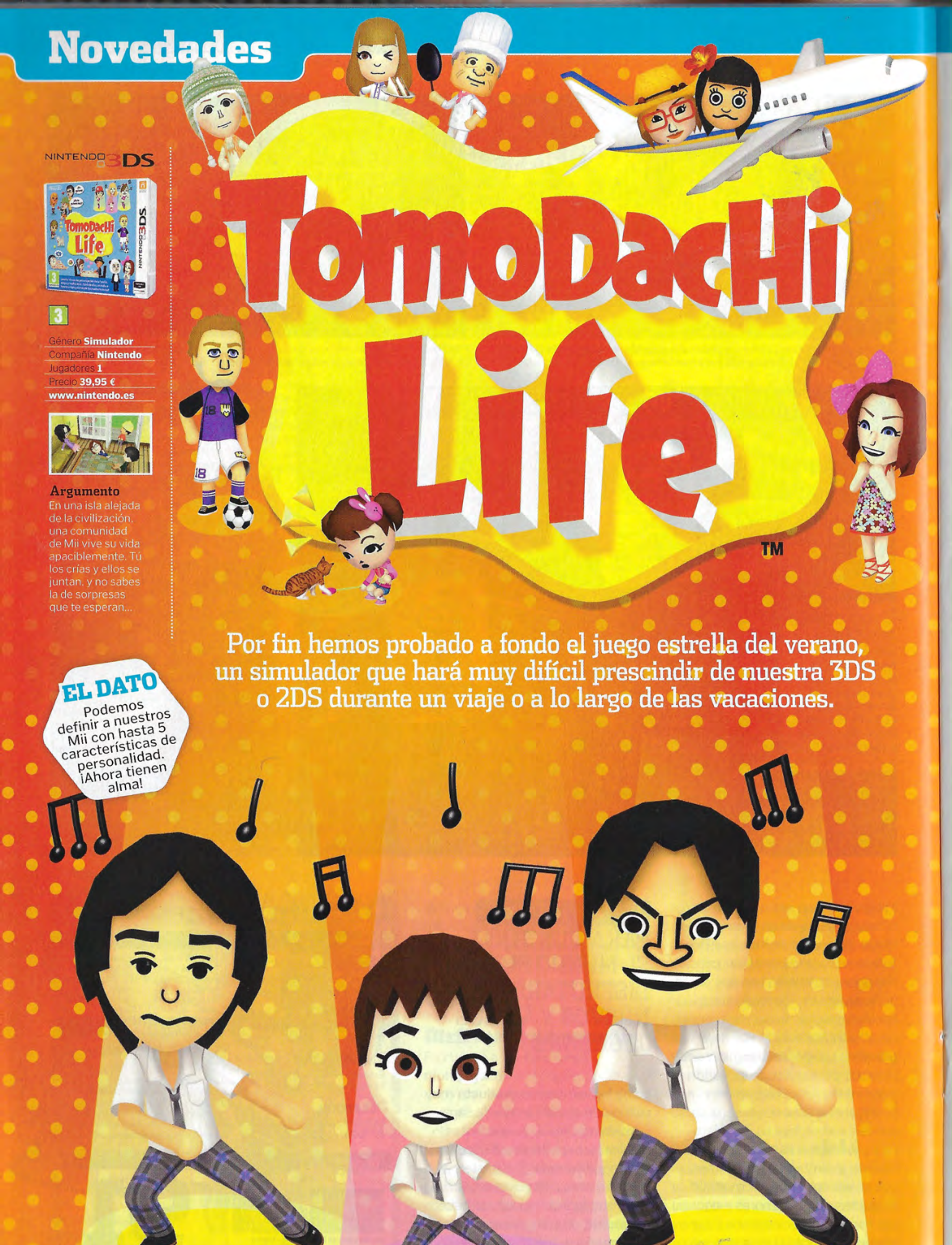
Te gustará...

Más que... Inazuma Eleven 3

Y más que... Inazuma Eleven (eShop)

Total

91



NINTENDO 3DS

Género **Simulador**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es

Argumento

En una isla alejada de la civilización, una comunidad de Mii vive su vida apaciblemente. Tú los crías y ellos se juntan, y no sabes la de sorpresas que te esperan...

Tomodachi Life

Por fin hemos probado a fondo el juego estrella del verano, un simulador que hará muy difícil prescindir de nuestra 3DS o 2DS durante un viaje o a lo largo de las vacaciones.

EL DATO

Podemos definir a nuestros Mii con hasta 5 características de personalidad. ¡Ahora tienen alma!

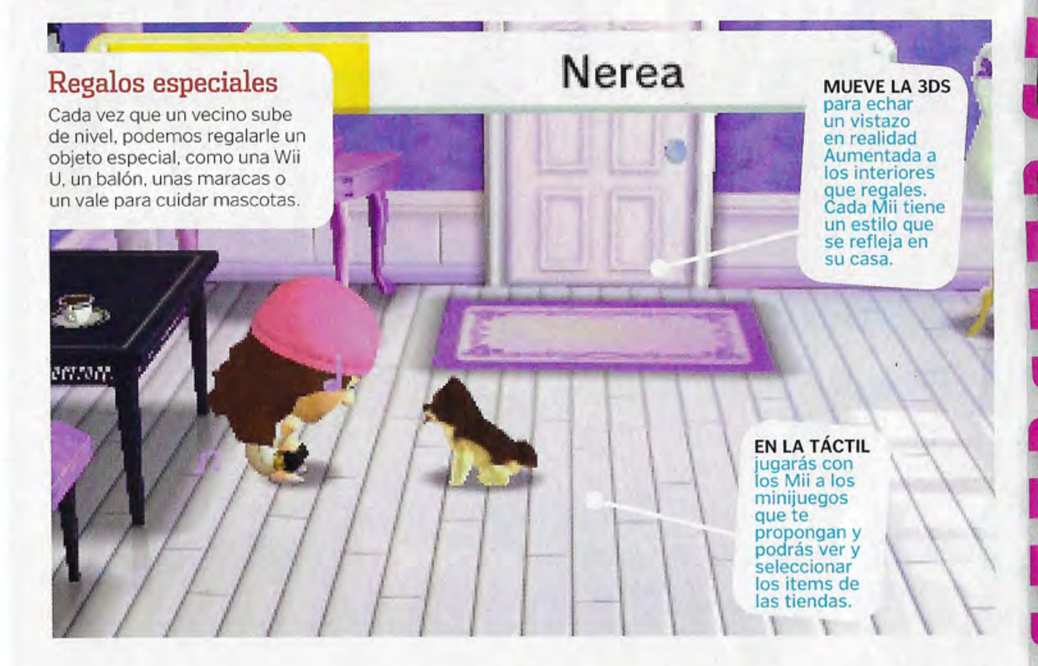




¿Cómo controlar sus gustos? En la pantalla superior tienes información suficiente para tenerlos contentos.



¡Disfrázate! De vez en cuando encontrarás trajes de oso, de ratón, de estrella del rock, cacahuete... ¡No seas tímido!



Regalos especiales

Cada vez que un vecino sube de nivel, podemos regalarle un objeto especial, como una Wii U, un balón, unas maracas o un vale para cuidar mascotas.

Coge a tu yo virtual e instálalo en un apartamento de una isla muy lejana. Una vez creado ese primer Mii, llena el edificio con los personajes que te apetezca, ya sea a través de los Mii guardados en la 3DS, leyendo **códigos QR o capturando caras** desde la cámara de la consola. Después asígnale a cada residente **una personalidad** (lento o rápido, alegre o triste, reservado o directo, expresivo, peculiar) y una voz robótica. Ve a por un refresco; empieza la fiesta.

Imagina ser Dios

Vamos, que tu papel aquí es el de satisfacer las necesidades de cada vecino, y sus demandas suelen ser sencillas, pero bastante constantes. Darles de comer, cambiarles de ropa, conseguirles una nueva decoración y, lo que ha demostrado ser más divertido, **guiarles en sus relaciones sociales**. ¿Recordáis aquellas mascotas virtuales llamadas Tamagotchis que necesitaban comida, sombreros nuevos y que jugáramos con ellos para que no se aburrieran? Pues parecido, pero mucho más complejo. Cualquier "frikada" puede pasar en Tomodachi,

¿Qué decirte? Que el agua estaba bien fría... Pero lo que molo con este traje eh...

6 maneras de fastidiar

No es para enorgullecerse, pero nos lo hemos pasado en grande volviendo locos a los Mii. Que sí, que le pidas salir; no, mejor no, ahora no, ¿no ves que te va a decir que no? El caso es fastidiar. Sus reacciones son la monda.



Parejas que se rompen de la forma más tonta



Pesadillas nocturnas que se nos van de las manos



Cenas de pedida que acaban en bronca



Estilismos que no acaban de convencerles



Discusiones por yogures o por lo que surja



Estropear una cita pensando en otros

La isla Tomodachi

Los escenarios principales de tu nuevo hogar se desbloquean en las primeras horas, pero te costará unas cuantas más si quieres disfrutar de las Casas Mii o la Sala de conciertos. Poniendo el dedo o el stylus sobre cada terreno, podrás saber qué requisitos necesitas para desbloquear todo. Aquí tienes un buen informe de lo que te espera en cada localización.



Los apartamentos Mii son el centro del juego. Dentro conviven todos nuestros vecinos. Para saber si quieren algo basta con mirar sus ventanas y los colores que hay. Si ves mucho gris, échate a temblar...



En el ayuntamiento podrás crear nuevos Mii, tener organizados los que ya viven contigo, enviar o recibir personajes... Cuando tengas un Mii genial, crea un QR y pásaselo a tus amigos.



En la tienda de ropa podrás poner monos a tus Mii. A veces ellos te darán alguna pista del modelito que quieren, atento.



A la casa de empeño podrás acudir cuando necesites dinerillo extra, ya que puedes vender todo lo que quieras. Además, encontrarás artículos exclusivos que podrás regalar a tus vecinos...



En el supermercado hay nuevas ofertas cada día, y te aconsejamos recopilar bastante comida para cada día de juego: los Mii son muy glotones y te pedirán recargar pilas cada poco. Ojo a sus gustos.



La fuente cuenta con varias actividades diariamente, y puedes consultar su planning seleccionándola. Batallas de rap, palabras encadenadas, barbacoas, recaudación de dinero...



La sala de conciertos es uno de los sitios más divertidos. Podrás cantar canciones con tus Mii y componer las letras. Que no se te olvide capturar la actuación para enseñársela a todo el mundo.



En la tienda de sombreros verás orejas de gato, sombreros de paja, OVNIs que vuelan... El toque excéntrico a la estética Mii.



La playa es ese lugar tranquilo al que van los Mii a relajarse. Si te encuentras a alguien cavando hoyos, no le des importancia...

EL DATO

Apunta que la isla despliega 23 escenarios tan variopintos como supermercados o playas

Interiores



En la tienda de interiores hay un montón de diseños para las casas de los Mii. Cuanto más peguen con su personalidad, mejor.

Parque



En el parque se concentran las personalidades más deportivas y libres. Verás a tus Mii futboleros, barbacoas con toda la comunidad, skateboards... Perfecto para tomar aire fresco después de un día duro.

Noticias Mii

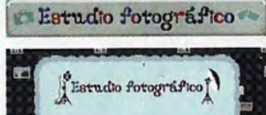


Las noticias Mii informan de las novedades en tu isla. Te cuentan cuándo desbloqueas nuevos escenarios, cuándo has superado ciertas misiones y, lo mejor, sus presentadores son habitantes.

Parque de atracciones



En el parque de atracciones está Tomodachi Quest, el minijuego RPG diario. El tiovivo es un buen lugar para evadirse de los problemas y mal rollo del vecindario. Preciosas capturas.





En el estudio fotográfico podrás juntar a los Mii que quieras (pareja o grupo) y realizar una sesión de fotos con diferentes fondos.

Test de compatibilidad



El test de compatibilidad te permitirá saber la afinidad de tus Mii. También un pronóstico en las relaciones, como en el tiempo.

Cafetería



En la cafetería hay sesiones de cotilleos. Charlas de chicas y de chicos dependiendo de la hora, y se cuentan secretos de los que no te enterarás en ningún otro sitio. Así que no dejes de pasarte...

Tablón de clasificaciones



En el tablón de clasificaciones podrás ver el ránking Mii de tu isla. Es decir: a qué Mii tienes más mimado, cuál es el más alegre... Las listas siempre vienen bien para organizarse y picarse.

Casas Mii



Las casas Mii son apartamentos para las parejas casadas. Tienen su propio terreno porque necesitan intimidad, claro. Ahí podrán criar a sus bebés. Es una residencia un poco pija, no nos vamos a engañar.

Puerto



En el puerto podrás recibir mercancía de otros compañeros de juego. Puedes enviar regalos o recibirlos, pero ten cuidado, a veces aparece en el mar algún que otro monstruo...



El hidroavión permite publicar imágenes del juego directamente en redes sociales con la etiqueta #TomodachiLife.

El simulador más social

Compartir los avances del juego y nuevos líos entre vecinos es la gran virtud de Tomodachi Life. Asúmelo: los habitantes de la isla son tu nueva familia. Vas a pasar horas con ellos entre minijuegos, canciones, relax y trabajos temporales curiosos. ¿Lo mejor? Solo tendrás que verlos trabajar.



Cantando se entiende la gente...



Sueños locos en buena compañía



Las batallas, mejor compartidas

Cómo se llevan en la vida virtual

Los minijuegos que emocionaron a Spielberg

¡Qué pasión!

Aunque las amistades son geniales en el juego (sobre todo cuando los protagonistas acaban tirándose los trastos a la cabeza), los romances son lo más. Quién sabe si tu mejor amigo puede acabar casado con Emma Stone. Incluso teniendo hijos... ¡Qué agobio! Tranqui, puedes ser un poco cruel y truncar sus amoríos: cuando te pidan consejo, confúndelos y ¡a otra cosa!

Prestar un poco de sal y acabar inseparables

Bodas con sus flores y sus invitados elegantes

Preciosas noches en vela cuidando al nuevo mini-Mii

Corretear por la playa tras dos horas de relación

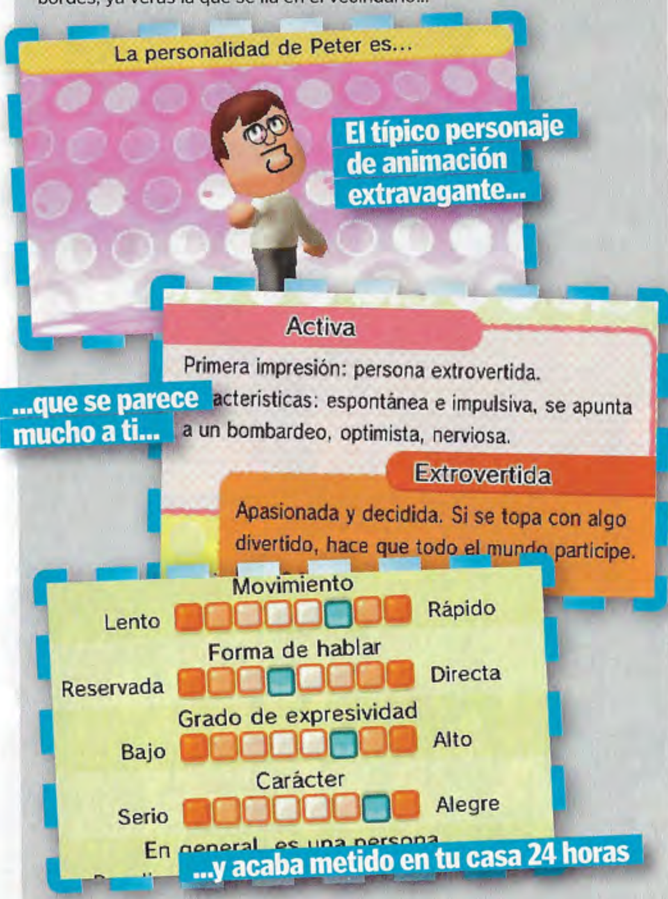
Te ofrezco esta rosa como muestra de amor. Y si hace falta me quito las gafas...

¡Menudo poeta! Oye mira, que yo además me he arrodillado... No me puedes decir que no.



Cada Mii con su personalidad

Según Tomodachi Life, nuestro Peter Griffin es un tipo muy extrovertido. Con las cinco características que nos permite elegir el juego, cada personaje se convierte en alguien único. En sus voces podemos modificar la altura o rapidez y el parecido con la realidad puede ser asombroso, aunque el juego se guarda la carta robótica en la manga para resaltar su humor surrealista. Total, que intenta crear algunos Mii fríos y bordes, ya verás la que se lía en el vecindario...



Miis vecinos son famosos

¿Quién no había soñado con vivir en una casa de ensueño en Hollywood? Ahora no hace falta irnos tan lejos para sentir de cerca el glamour. Tanto si eres más de Mario Vaquerizo como si prefieres a Nicole Kidman, las estrellas han llegado para revolucionarte la isla y convivir con el resto del entorno. Puede que acaben liados entre ellos o con tus amigos o familiares, pero la diversión está asegurada.



TOMODACHI LIFE VA SOBRE CUIDAR UN VECINDARIO, QUE ES CASI COMO SI TUVIÉRAMOS UNA MASCOTA AL CARGO

y ese humor surrealista acaba atrapándonos gracias a su irresistible encanto. Conquistará a los peques, y aunque los chistes sean bastante inocentes, hay alguna que otra pulla que, junto con la **personalización de los inquilinos** y sus líos, hará que los más mayores también se lo pasen pipa.

Las combinaciones aleatorias que se crean (y que tú puedes empujar o cortar) dan para días y días de amigos curiosos sobre lo que están haciendo sus yo virtuales. Los Mii te pedirán ayuda para hacer nuevos amigos, **declararse o pedir matrimonio**, y aunque suene cruel, es súper divertido truncar sus deseos. Vale, es lo más divertido...

En clave social

Publicación de imágenes de 3DS integrada como uno de los escenarios, versión de bienvenida con dos códigos de descarga gratuitos para compartir... Nintendo lo pone fácil para que compartamos esta comunidad. Solo nos ha faltado mayor diversidad de acciones, pero se lo pediremos a la siguiente entrega.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
No son un portento, pero funcionan muy bien aquí.

Diversión ★★★★
Puedes hacerles de rabiar, o conseguir que se casen...

Multijugador ★★★☆
Echamos en falta visitas ajenas a la isla tipo ACNL.

Duración ★★★★
23 escenarios y miles de locuras. Para volver y volver.

Genial en partidas cortas. Aprovecha a los Mii mejor que nunca. Su humor absurdo.

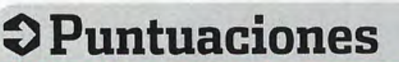
Se echa en falta una mayor variedad de acciones.

Nuestra opinión

Los Mii se dan un chapuzón social

Incorpora las relaciones sociales que le faltaban a ACNL y es divertidísimo en pequeñas dosis. Definir la personalidad de los Mii da mucho juego, aunque lo mejor sea hacerles de rabiar...

Te gustará...



Más que... Los Sims 3

Menos que... Animal Crossing New Leaf

Total

90



EL DATO
Eiichiro Oda, creador del manga, ha diseñado a Pato y al villano Patrick Redfield para este juego







NINTENDO 3DS



12

Género	**Rol de acción**
Compañía	**Bandai Namco**
Jugadores	**1-4**
Precio	**34,95 €**
www.bandainamcogames.es	



Argumento
Patrick Redfield, el pirata conocido como el Conde Rojo, ha escapado de prisión y está sembrando el terror en los mares. Pero no sabe que en su camino va a cruzarse la alegre Tripulación del Sombrero de Paja.

One Piece Unlimited World Red

La mayor aventura de Luffy, en tu 3DS.

Fans de One Piece, estáis de enhorabuena: después de Unlimited Cruise SP, aventuras que no pasó de entretenida, llega un título que va un paso más allá y consigue una **buena mezcla de acción, exploración y rol**. Y lo mejor es que capta el elemento que ha hecho de One Piece la serie de anime más exitosa de la historia: su sentido de la **aventura**.

Un terrible villano

Aunque la historia de Unlimited World Red es nueva y no está inspirada en la serie, ya desde la intro del juego vemos que esto es puro One Piece. En ella se presenta al malvado **Conde Rojo**, un pirata fugado de prisión que está acabando con todos los colegas de profesión con los que se cruza por los mares. Al mismo tiempo, la Tripulación del Sombrero de Paja llega a la capital de la desconocida **Isla Perdida**, que será nuestra base de operaciones durante la aventura. Desde la ciudad afrontamos misiones de exploración por diferentes escenarios. Antes de comenzar cada una, elegimos entre **tres de los miembros de la Tripulación**, y una vez en acción podemos controlar al que queramos, mientras los otros son comandados por la CPU.

El **sistema de combate** es sencillo pero con posibilidades. Hay dos botones para atacar y realizar com-



Luffy es el primer personaje que controlamos, pero en total hay 12 personajes jugables.



El Modo Coliseo

Un extra genial: en el Coliseo de Donquixote Doflamingo afortamos combates uno contra uno o contra hordas de enemigos. En este último caso, elegimos un equipo de tres personajes entre los que vayamos desbloqueando.

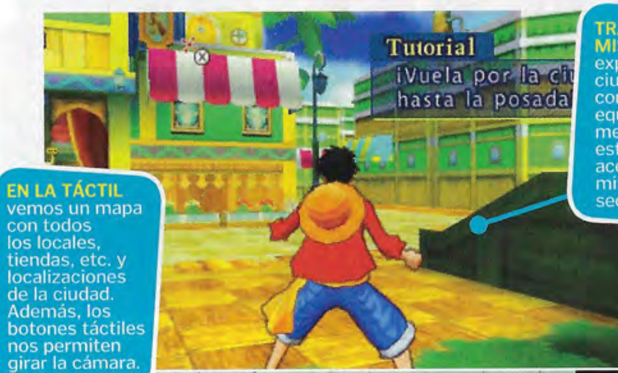




Como todos los Unlimited, el juego cuenta una historia inédita, desarrollada tras la reunión de la Tripulación del Sombrero después de dos años separados.



Cada personaje tiene sus ataques: combos diversos, tres especiales... Además, en cada misión aprendemos palabras que mejoran valores como fuerza o agilidad.



TRAS CADA MISIÓN, Luffy explora la ciudad para comprar equipo, mejorar las estadísticas, aceptar misiones secundarias.

EN LA TÁCTIL vemos un mapa con todos los locales, tiendas, etc. y localizaciones de la ciudad. Además, los botones táctiles nos permiten girar la cámara.



PARA EXPLORAR los escenarios elegimos un equipo de tres personajes. Y hala, a luchar y recoger materiales.





EL MAPA de las zonas de exploración muestra las salidas y, si estás atento, indica si hay zonas secretas.

UNLIMITED WORLD RED LOGRA UN BUEN EQUILIBRIO ENTRE ACCIÓN, AVENTURA Y "HUMOR ONE PIECE"

bos, y otro para acciones especiales como esquivas. Pero lo mejor es que cada héroe tiene ataques bien diferenciados, y hay **un total de 14 personajes jugables**.

Explorando por tierra

El elemento aventurero también funciona. Exploramos los escenarios en busca de materiales con los que construir locales en la ciudad, y luego compramos objetos en ellos. Y además **mejoramos a nuestros personajes** con las palabras especiales que aprendemos durante la aventura. El resultado es un juego muy entretenido... con un problema: no aprovecha todo lo que lleva dentro por la escasa I.A. de los enemigos, que hacen los **combates fáciles**, y por que su duración es limitada: unas 10-12 horas de aventura. Así, al final queda la sensación de que ha faltado algo de desafío. Pero aún así es un título **variado, divertido** y con la genial opción de disfrutar el modo Historia en multijugador vía red local con tres amigos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Destacan los personajes, bien animados. No tiene efecto 3D.

Diversión ★★★☆
Logra enganchar con su buen equilibrio entre acción y rol.

Multijugador ★★★☆
Jugar el modo Historia en cooperativo local es una maravilla.

Duración ★★☆☆
Las 10-12 horas de aventura se hacen un poco cortas.

☺ Capta el espíritu de aventura de la serie, mezclando acción, rol y exploración.

☹ La escasa I.A. de los enemigos hace simples los combates. Y se hace pelín corto.

Nuestra opinión

Una aventura digna de tu Sombrero de Paja

Ganbarion ha creado un juego de acción entretenido, que mezcla un buen sistema de combate con elementos de aventura sencillos pero efectivos. Y plasma bien el universo One Piece.

Te gustará...

Más que... One Piece Unlimited Cruise SP

Menos que... Kingdom Hearts 3D Dream Drop Distance

Total

83



El sistema de combate está inspirado en el de la serie 'Arkham' de Bat-Man, pero es mucho más simple. Las luchas contra los jefes son algo más variadas.



En el Gamepad puedes ver el mapa de la ciudad, información sobre el traje, lista de mejoras y el archivo de mensajes. También permite un Off-TV total.













Género **Aventura**
Compañía **Activision**
Jugadores **1**
Precio **49,95 €**
www.activision.com

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	no tiene
Duración	★★☆☆

Valoración

El mapa es grande y mola recorrerlo con Spidey, pero la trama no engancha, le falta contenido y es muy repetitivo.

Total
65

The Amazing Spider-Man 2

Mucha Nueva York pero poco juego.

Spider-Man en HD. Aunque la ciudad y sus habitantes podrían lucir mejor, los trajes de nuestro héroe están recreados a la perfección.

Spidey vuelve a los cines y cumple su cita con Wii U. Sin embargo, más allá de la estética y de algún elemento común en la trama, estamos ante una **aventura independiente** nacida para aprovechar el éxito de la peli.

La ciudad patas arriba

Además de estar llena de delincuentes, Nueva York se enfrenta a una auténtica avalancha de supervillanos. Para darles caza, contamos con un enorme mapeado de la 'city' que podemos **recorrer con libertad.** De hecho, movernos de un lado a otro es lo más divertido, ya que, por lo demás, el esquema de juego resulta monótono y muy poco original. Básicamente debemos ir a un punto, ver una escenita de vídeo, y zurrarnos con quien toque. Además, las peleas son un continuo "machacabotones" del que difícilmente saldremos mal parados. El guión tampoco es de Óscar, y no tenemos más opción que la **corta aventura principal**, aunque podemos desviarnos para resolver casos menores, coleccionar figuras, mejorar los diferentes trajes, y desbloquear cómics. Escasos extras para un juego que saca poco partido a su "asombroso" protagonista.

EL DATO
Por delante, 14 misiones principales que se completan con multitud de misiones secundarias.



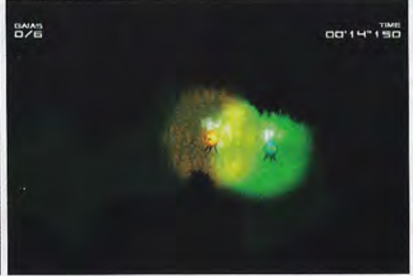
Nintendo eShop

Consola Wii U **Género** Arcade **Compañía** EnjoyUp **Jug.** 1-2 **Precio** 1,99€ **Edad** +3

Abyss

Un juego simple... pero de una gran profundidad.

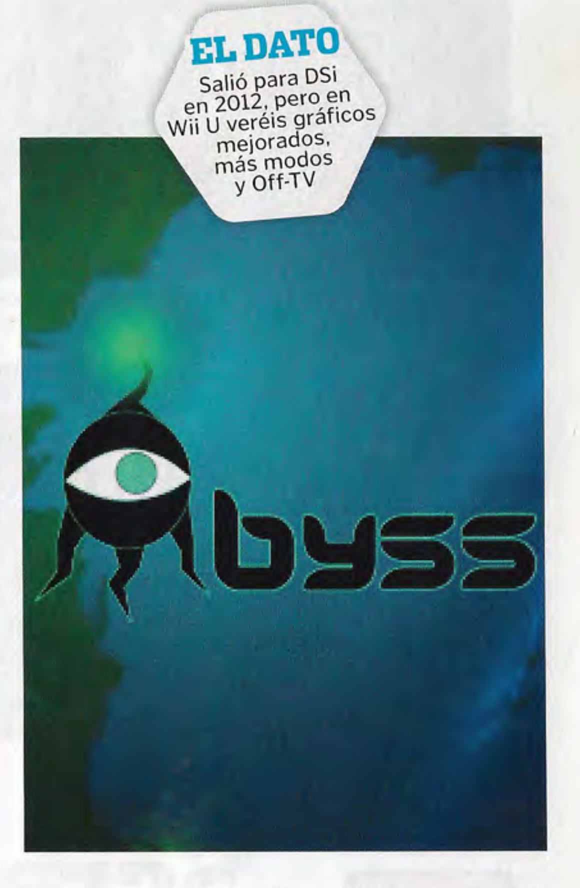




El estudio español EnjoyUp nos sumerge, literalmente, en una **aventura submarina**. Su planteamiento es simple: el robot biomecánico Nep2no debe recorrer unas angostas y **laberínticas cuevas abisales** recolectando unas piedras energéticas. Basta un botón (cualquiera) para que se impulse, y si se roza con algo dos veces seguidas se destruirá. No queda más que acostumbrarse a la particular física submarina, a frenar acelerando en la dirección contraria, tener nervios de acero... Sus **12 misiones** se hacen cortas pero incluye modos extras más difíciles y un sencillo modo multijugador. Un reto muy interesante por dos eurillos.

Valoración	Total
Exigente, directo y adictivo. Un reto breve pero intenso, a un precio irresistible.	77

EL DATO
Salió para DSi en 2012, pero en Wii U veréis gráficos mejorados, más modos y Off-TV



Nintendo eShop

Consola 3DS **Género** RPG **Compañía** Genius Sonority **Jug.** 1-2 **Precio** 9,99€ **Edad** +7

The Denpa Men 3 Rise of the Digitoll

Primero los capturas, luego disfrutas del mejor RPG.





Vuelven los Denpa Men, esa mezcla entre **Pikmin y Mii** que viven en las redes wifi. Que sí, que hay que rastrear zonas wifi y cazarlos moviendo la consola en modo Realidad Aumentada para que luchen con nosotros. Si caen en combate o necesitamos más, toca sacar la consola de paseo y buscar redes.

En The Denpa Men 3 sigue habiendo **combates por turnos**, exploración de pueblos y mazmorras, gestión de habilidades e ítems... pero también novedades como cazar enemigos para usarlos en combate o decorar nuestra casa. Se han mejorado los modos online, que permiten combatir e intercambiar objetos y Denpa Men.

Valoración	Total
El más completo de la saga e igual de cautivador. Necesita manejo de inglés.	84



EL DATO
Sus creadores están especializados en *spin-off* de Pokémon, como Colosseum, XD o Link.



La acción se desarrolla desde una perspectiva cenital pensada especialmente para disfrutarse en el GamePad, pero si juegas en la tele queda desaprovechado.

Las plataformas circulares ofrecen momentos de antigravedad que recuerdan a las fases 2D de Mario Galaxy, aunque el descontrol de la nave lastra la diversión.





Nintendo eShop



Descargas Wii U

7

Género **Arcade**
Compañía **Dakko Dakko**
Jugadores **1**
Precio **9,95 €**
www.scramkitty.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Multijugador	no tiene
Duración	★★★

Valoración

Un arcade vibrante, imaginativo y adictivo, pero frustrante en ocasiones por su alocado control.

Total
82

Scram Kitty
and his Buddy on Rails

Los gaticos dominarán el mundo... y la eShop.

En serio, alguien tiene que parar esto. No sólo se han adueñado de Internet, sino que ahora vienen a por Wii U con una original mezcla de **matamarcianos y plataformas 2D**, donde tomamos el control de una nave magnética capaz de saltar entre raíles mientras dispara a un ejército de ratones robots. Y a pesar de tan disparatado concepto, el resultado es todo un vicio para fans de los arcades.

Más que siete vidas

El objetivo es rescatar a varios mininos a través de más de 25 niveles; hay cuatro secuestrados por nivel, correspondientes a un desafío concreto, aunque sólo uno es obligatorio (llegar a la meta sano) para poder avanzar al siguiente nivel. Por el camino vamos recorriendo enrevesados laberintos pegados a raíles de energía, mientras disparamos a los roedores enemigos, aunque sólo en línea recta, lo que nos obliga a desplazarnos constantemente por el raíl para apuntar bien. Sin embargo, este frenético ritmo se ve frustrado por un **control impreciso** que cuesta bastante dominar, sobre todo al efectuar saltos de larga distancia para adherirnos a otra superficie. Aun así, el estilo 16-bits, el magnífico diseño de niveles y su notable rejugabilidad enganchará a mucho más que cuatro gatos.



El salto de fuego es clave para pasar de una superficie a otra... y dejar a los ratones chamuscaditos.

Nintendo eShop

Consola Wii U **Género** RPG **Compañía** The Game Bakers **Jug.** 1 **Precio** 12,99€ **Edad** +7

Squids Odyssey

Una de calamares... aliñada con rol y estrategia.







EL DATO

Para superar las más de 90 misiones, debemos formar un equipo eligiendo entre 15 calamares

Los Squids son unos **calamares** que te recordarán a los Angry Birds. Al **tirar de sus tentáculos** (usando el joystick o la pantalla táctil del GamePad) **salen disparados** en dirección contraria. Y si durante el lanzamiento impactan con un enemigo, le harán daño. Squids Odyssey se basa en esa mecánica... pero es **un RPG táctico**: hay que lanzar a los Squids para explorar los escenarios y eliminar a los enemigos por turnos, usar y equipar ítems o gestionar un equipo de Squids (cada uno tiene habilidades). Todo con una historia humorística con toques y **gráficos muy simpáticos**. Tiene personalidad y puede resultar bastante adictivo.

Valoración	Total
Mezcla estrategia, rol y un toque Angry Birds. Simpático como sus protas.	80

Nintendo eShop

Consola Wii U **Género** Estrategia **Compañía** Ronimo **Jug.** 1 **Precio** 12,99€ **Edad** +12

Swords & Soldiers

Vikingos, chinos y aztecas... en una guerra de risa.





Swords & Soldiers es una versión remasterizada del título de Ronimo para WiiWare. Un juego de **estrategia en tiempo real** y perspectiva lateral donde las tropas avanzarán automáticamente hasta toparse con las defensas del enemigo. **Tocando en el GamePad** (o apuntando a la pantalla con el mando de Wii) gestionamos recursos, creamos unidades o usamos poderes especiales, con una interfaz y control muy intuitivos. Hay tres facciones (vikingos, aztecas y chinos) con unidades y habilidades propias. Con **tres campañas, el modo Escaramuza y multijugador local,** Swords & Soldiers dará mucha guerra en tu consola.

Valoración	Total
Un juego de estrategia que va al grano: diversión. Intuitivo y con mucho humor.	82

EL DATO

Los chinos pueden clonar sus tropas; los vikingos, curarlas; y los aztecas, revivirlas como esqueletos

Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. Mario Kart 8
2. DKC Tropical Freeze
3. Kirby Triple Deluxe
4. Scram Kitty
5. Mario Golf World Tour





JUAN CARLOS GARCÍA

1. Nintendo Pocket Football Club
2. Pokémon X/Y
3. Tomodachi Life
4. Animal Crossing New Leaf
5. Kirby Triple Deluxe





ROBERTO ANDERSON

1. Inazuma Eleven GO
2. Mario Kart 8
3. Prof. Layton Vs. Phoenix Wright
4. Ace Attorney Dual Destinies
5. Kirby Triple Deluxe

Wii

Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Skylanders Swap Force	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U

Fíjate en títulos de la eShop como Scram Kitty o Sword & Soldiers.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man 2	262	68
Assassin's Creed III	242	89
Assassin's Creed IV	**256**	**89**
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos,		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Ghosts	**255**	**89**
La última entrega de la saga bélica más famosa nos tralada a unos Estados Unidos invadidos. Multijugador brutal y online definitivo.		
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Child of Light	261	80
Darksiders II	242	90
Deus Ex Human Revolution	254	85
Disney Infinity	252	84
Dr. Luigi (eShop)	257	80
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**
El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo		
Ducktales (eShop)	251	89
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
F1 Race Stars	257	69
FIFA 13	242	88
Game & Wario	249	80
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2014	254	83
Knytt Underground	257	80
La LEGO Película	258	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
LEGO Marvel Super Heroes	255	87
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mario Kart 8	**261**	**95**
Nintendo utiliza el poder de Wii U para crear el Mario Kart más bonito, divertido y con más opciones. Y con el mejor online del mundo.		
Mass Effect 3	242	92
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
NES Remix 2 (eShop)	261	86
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
Ninja Gaiden III Razor's Edge	243	70
Nintendo Land	242	90
Pikmin 3	**250**	**93**
Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends Challenges App	248	83
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Scram Kitty (eShop)	262	82
Scribblenauts Unlimited	256	85
Skylanders Swap Force	254	89
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball (eShop)	251	81
Stick It to the Man (eShop)	261	79
Super Mario 3D World	**255**	**94**
Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.		
Swords & Soldiers HD (eShop)	262	82
The Cave (eShop)	245	80
The Wonderful 101	**252**	**92**
Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.		
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Unepic (eShop)	258	81
Wii Fit U	256	80
Wii Party U	**254**	**90**
El juego de fiesta más completo, con decenas de pruebas que aprovechan el Wii U Gamepad de todas las maneras que puedas imaginar.		
Wii Sports Club	256	86
Zelda The Wind Waker HD	253	92
Zombi U	242	85

Nuevas entradas del mes

- Inazuma Eleven Go Luz y Sombra, enormes en 3DS...
- ...a no ser que prefieras la locura de Tomodachi Life.
- Sword & Soldiers, brillante estrategia para Wii U.
- The Denpa Men 3, un juego de rol más raro de 3DS.
- Scram Kitty, arcade, disparos y lindos gatitos.

3DS



Inazuma Eleven Go y Tomodachi Life destacan en un mes excelente.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	**249**	**93**
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones		
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Ecco The Dolphin 3D Classic (eShop)	257	78
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Inazuma Eleven GO	262	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Triple Deluxe	261	84
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000.		
Mario Kart 7	**230**	**96**
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario Golf World Tour	261	82
Mario Party Island Tour	257	81
Mario & Luigi·Dream Team Bros	**250**	**92**
 Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJ.OO.	232	84
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
One Piece Romance Dawn	256	74
One Piece Unlimited World Red	262	82
Pac-Man Aventuras Fantasmales	257	78
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton y los Ashalanti	**255**	**93**
La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la saga.		
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Scribblenauts Unlimited	256	80
Shinobi III 3D Classic (eShop)	257	82
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
The "Denpa" Men 3	262	84
Tomodachi Life	262	90
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda A Link Between Worlds	**255**	**95**
 El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

TOP 10 JUEGOS CON TUS Mii



1 Tomodachi Life (3DS)



2 Mario Kart 8 (Wii U)

3 Wii Sports Club (Wii U)



4 Nintendo Land (Wii U)

5 New Super Mario Bros. U (Wii U)



6 Wii Party U (Wii U)



7 Wii Karaoke U (Wii U)



8 Mario Kart 7 (3DS)

9 Juegos Plaza Mii (3DS)



10 Animal Crossing (3DS)



- EDUCATIVO
- NINTENDO
- 4 DE JULIO



Control táctil

Si has probado otros Art Academy sabes que **el stylus** es tu pincel y **la pantalla táctil** tu lienzo. En la pantalla superior se muestra el modelo que debes dibujar.

Pokémon Art Academy

El juego que va a convertirte en todo un "Pablo Pikachu".

Pocas cosas hay más bellas en este mundo que un Pokémon salvaje, y si eres Pokéfan, seguramente has intentado plasmar esta grandeza en un dibujo. Pues bien, Pokémon Art Academy está hecho para ti: una aplicación que te enseña a dibujar y pintar (en la pantalla táctil de 3DS) a tus Pokémon favoritos. Y paso a paso, para que te transformes en un auténtico maestro.

Dibújalos a todos

Si has probado algunas de las anteriores ediciones de Art Academy, sabes que sus lecciones interactivas de dificultad progresiva son sencillas e intuitivas. El stylus se convierte en tu lápiz, pincel o lo que haga falta, y la pantalla táctil en tu lienzo. Y ahora los modelos no serán grandes obras clásicas de la pintura, sino tus amados Pokémon. Las lecciones se presentarán en cuatro niveles: Inicio, Novatos, Aprendices y Graduado. En las primeras dibujaremos Pokémon iniciales y, poco a poco, pasaremos a Pokémon más poderosos... hasta llegar a los Legendarios. De paso aprenderemos a usar lápices, pasteles, pinturas... y nuevas herramientas como los rotuladores (que permiten dar color en bloque con bordes limpios y nítidos), aerógrafo (para lograr una fina graduación de color) o el delineador, que deja una fina línea que no puede colorearse por encima, perfecto para hacer dibujos animados con bordes de profesional. Y, si no te gusta como queda algo, podrás usar la nueva herramienta 'Deshacer' para borrar tu último paso.

Pokémon Art Academy permitirá además que compartas tus obras en Miiverse o vía conexión inalámbrica, y que des rienda suelta a tu creatividad en un modo Pintura Libre con todas las herramientas de pintura a tu disposición. Y recuerda que lo que aprendas en Art Academy puedes aplicarlo al papel o el lienzo reales... ¡para convertirte en un auténtico Pokéartista!

Primera impresión

- **Más opciones que nunca.**
- **Si eres fan, mejor.**

LOS MEJORES JUEGOS QUE VIENEN

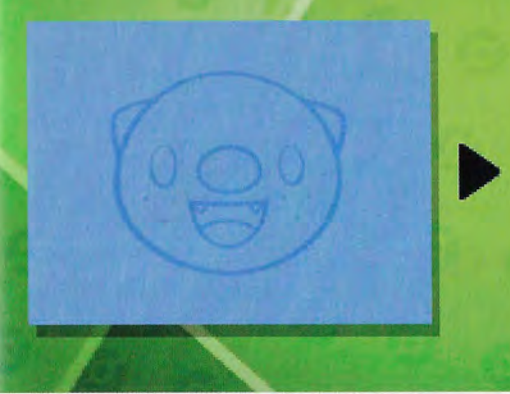



THEATRHYTHM FF CURTAIN CALL



SHANTAE & THE PIRATE'S CURSE









En las primeras lecciones, los modelos serán Pokémon iniciales, como Oshawott.



Con más de 100 Poke-imágenes para inspirarte, las lecciones que recibas en este Art Academy te permiten probar luego en el lienzo o papel reales. ¡Anímate a ser un Pokéartista total!



SI ERES POKéFAN TE ENCANTARÁ, PERO BASTA CON QUE ESTÉS INTERESADO EN APRENDER A DIBUJAR Y PINTAR CON ESTILO MANGA PARA QUE LO DISFRUTES A FONDO



Además de lápices, pinturas o pasteles, debutan los rotuladores y el aerógrafo.



¡SOY POKé PINTOR!

No se podían elegir mejores personajes para el primer Art Academy "temático" que los Pokémon. Con unas lecciones tan excelentemente explicadas como siempre, este título ofrece más opciones para pintar, dibujar y compartir nuestra obras de arte a través de Miiverse.

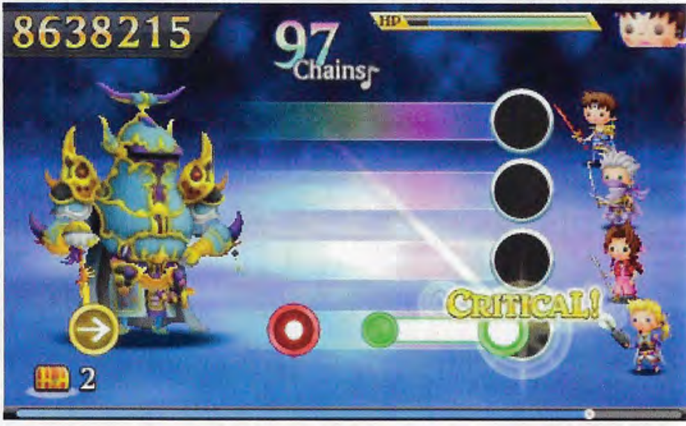














➲ MUSICAL
➲ SQUARE ENIX
➲ 19 SEPTIEMBRE

Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call

Vuelve a la carga el experimento musical de Final Fantasy.



Control táctil

Con **el stylus** tenemos que trazar en la **pantalla táctil** el dibujo que se muestra en la **pantalla superior,** siguiendo el ritmo de canciones míticas de la serie.

Final Fantasy no solo es una serie famosa por sus combates por turnos o sus decenas de opciones roleras. Uno de los ingredientes que la han llevado al "salón de la fama" de los videojuegos ha sido, sin duda, su música. Una banda sonora que nos ha conquistado hasta tal punto que su juego musical va a estrenar segunda entrega.

La sinfonía final

La base jugable será calcada a la del original: seguir el trazado de lo que aparezca en la pantalla usando el stylus al ritmo de la música. Pero ofrecerá mucho más contenido que el original: el triple de canciones (221 temas), 60 personajes controlables y nuevos modos de juego. En el modo Versus por fin nos podremos enfrentar a nuestros "eneamigos", cada uno con su consola y su copia del juego, eso sí. En el modo Quest Medley, nuestro favorito, escogeremos las fases que queremos jugar descartando otras rutas posibles en un mapa, con un estilo más aventurero y "fontaneril". El toque rolero también tendrá importancia, pero la verdadera fantasía será escuchar los temas más inolvidables de una serie con más de 25 años a sus espaldas.

Primera impresión

Mucho más contenido.
Simple como el original.



➲ **El elenco de héroes de FF** en esta entrega alcanzará los 60 personajes, con novedades como Barret, Paine, Edge, Noel, Laguna...

NINTENDO 3DS

- AVENTURA
- WAYFORWARD
- VERANO



Shantae and the Pirate's Curse

Hay algo mejor que ser una genio... ¡ser pirata!



Toques táctiles

Aún no se han mostrado pantallas dobles, pero el juego usará las pantallas táctiles de Wii U y 3DS para mostrar **el mapa** y permitirnos **gestionar todo el inventario.**

La genio Shantae se ha ganado un hueco en nuestros corazones con sus aventuras para Game Boy Color y Game Boy Advance, así que nos sentimos felices por saber que su trilogía culminará con un nuevo juego para Wii U y 3DS. Tras los hechos de Shantae Risky's Revenge, manejaremos a una Shantae que ha perdido sus poderes. Hasta que su enemiga Risky Woods hace acto de presencia...

Aventura perfecta

Risky revela a Shantae que su poder mágico quedó dividido en 30 fragmentos que se han fusionado con algunos de los secuaces de Risky. Y ahora estos están intentando resucitar al terrible Pirate Master. Shantae emprenderá un viaje para recuperar los fragmentos, lo que supondrá explorar un mapeado estilo Metroid (el doble de grande que el de Risky's Revenge), en el que habrá ciudades, montañas, bosques y hasta zonas en el cielo y bajo Tierra. Y, como ahora Shantae no tiene sus poderes, va a aprender a ser... ¡pirata! A lo largo del juego irá consiguiendo herramientas como dagas, pistolas, cimitarras o hasta un gancho retráctil, que le permitirán acceder a nuevas zonas y descubrir secretos.

Primera impresión

- **Visualmente mágico.**
- **¿Será lo bastante largo?**



Shantae volverá en un aventura 2D de bellos sprites. La versión 3DS hará un uso fantástico del efecto estereoscópico.

¿Cuál es el mejor Metroid?

¿Es Metroid la mejor saga de la historia? Repasando las reviews publicadas vemos que Samus es más aventurera que Indiana Jones, y que 8 de sus títulos alcanzan el sobresaliente. Toca refrescar la memoria, recordando lo que molaba y no molaba de cada uno.



Puntuación
99

Metroid Prime 2 Echoes

GAMECUBE 26/11/2004

(+) Apabullante apartado técnico. La investigación se adueña del juego aunque no dejemos de probar las capacidades de cada nuevo traje. Por primera vez en la historia de la serie, hasta cuatro jugadores se enfrentan simultáneamente en escenarios llenos de armas con los que achicharrar a los rivales. Su nueva historia está llena de sorpresas y novedades.

(−) El control requiere bastante práctica. Más corto que el primero. El paso entre dimensiones acaba haciéndose pelín pesado.



Metroid Prime 3 Corruption

Wii 26/10/2007

(+) El desarrollo es dinámico e intenso; su argumento, con la irrupción de Samus oscura, lo convierte en el mejor juego de Wii. La alucinante atmósfera de cine y los puzles que dejan sin habla. Explorar, examinar, buscar pistas. Amplio banco de datos, con información para novatos y veteranos. Poder mover nuestra mano a la vez que la de Samus. Se consigue un arsenal muy aprovechable con menos horas de juego que en otros títulos.

(−) El control en el salto con la morfosfera obliga a ser muy habilidoso. La IA de algunos enemigos.

Metroid Prime Trilogy

Wii 4/9/2009

(+) Más de 100 horas de juego repartidas en tres aventuras galácticas. El desarrollo apasionante y profundo de los dos primeros -de GameCube- mejoraba con efectos de luz añadidos, modo panorámico a 480p y readaptación del control a Wii U.

(−) Multijugador solo en MP2. Que tuvieras alguno de los juegos por separado.-





Una selección de arcades 1 vs 1 que nos han tocado la fibra sensible... y la moral.





Futbolero, atleta olímpico, tenista... ¿de dónde habéis sacado que Mario es un fontanero?



Puntuación 95

Super Metroid

SNES 1994 CV Wii/Wii U

+ Brutal mezcla de acción, exploración y misterio. 16 trajes de combate diferentes. Su desarrollo pone al límite nuestras habilidades pero lo recompensa con creces. Infinidad de extras repartidos por el planeta. Obliga a estrujarse las meninges a cada paso.

– Sensación de repetición en algunos escenarios. Atmósfera algo agobiante, soledad y un increíble nivel de dificultad.



"EN METROID PRIME SE DECIDIÓ LA PERSPECTIVA SUBJETIVA PARA QUE EL JUGADOR TUVIERA UNA TOTAL SENSACIÓN DE VIVIR LA AVENTURA, DE ESTAR BAJO LA PIEL DE SAMUS"

Retro Studios

Metroid Fusion

GBA. 22/11/2002 CV Wii U

+ Trama original y cautivadora. Es Largo, absorbente y difícil. Respetuoso con el estilo de la saga original, antes de los PRIME.

– Algunos puzles se te atragantarán más de la cuenta. Duración limitada.

Metroid Zero Mission

GBA 8/4/2004

+ Excelente "homenaje" al original de NES, con puzles, acción, plataformas y avance lateral. Nivel magistral de entretenimiento. En Chozodia, Samus se "desmelena" y muestra otro nivel de jugabilidad. Descubre por primera vez todos los pormenores de la visita de Samus a Zebes, su primer encuentro con los Metroids.

– Es corto. Y a veces demasiado lento.



12 Metroid a lo largo de 24 años

En 2004 y 2007 hubo doble lanzamiento: cada año, dos juegos de Metroid en España

Entre MP Trilogy y Metroid Other M transcurre un año exacto –septiembre de 2009 a septiembre de 2010

El juego más vendido de la saga es Metroid Prime, con 2,82 millones de unidades. El Metroid original se quedó cerca, con 2,73 millones

Puntuación
94
Metroid Other M
Wii 3/9/2010

+ A la obsesión por la exploración se le unen dosis de acción nunca vistas en la saga. El desarrollo pierde complejidad pero gana espectáculo. El sistema de combate es único, genial.

– Duración: entre 10 y 12 horas. Se pierde la sensación de explorar un mundo enorme, como ocurre en otros Metroid.



Puntuación
92
Metroid Prime Pinball
NINTENDO DS 29/6/2007

+ Samus se convierte en morfosfera en un pinball adaptado a una aventura. Multijugador para hasta 8 con descarga DS. Excelente uso de la doble pantalla. Los tableros representan muy bien las localizaciones clásicas del juego. Incluye rumble pack.

– Pocas mesas, pocos modos de juego, el multijugador no deja buenas sensaciones.



Puntuación
85
Metroid
NES 1986 CV Wii/3DS/Wii U

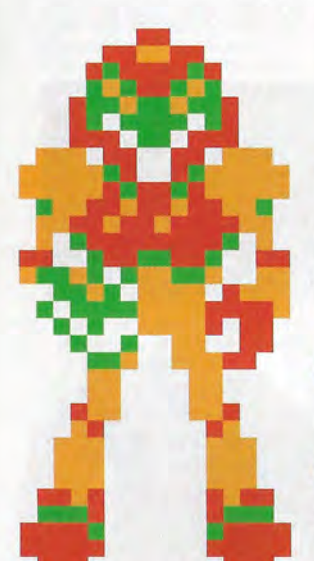
+ Introdujo la mezcla única de aventura y exploración característica de la saga. Un enorme mundo por explorar interconectado.

– Gráficos sólidos... en 1987. Sin menús, sin mapas. Sus propios sucesores lo dejan obsoleto.



"PARA ZERO MISSION LA CLAVE HA SIDO VOLVER AL ORIGEN. SEGUIR A ULTRANZA EL ESTILO DE JUEGO DE METROID. ES MÁS AMIGABLE, MÁS FACILITO QUE LA VERSIÓN DE NES, Y TIENE MÁS SECRETOS QUE NO ESTABAN EN EL ORIGINAL"

Yoshio Sakamoto



Puntuación
80
Metroid II Return of Samus
GAME BOY 1992 CV 3DS

+ Geniales Power ups por recoger (rayo Hielo, Rayo Plasma, aracnosfera, salto espacial). Zonas de guardado.

– No hay mapa. Las localizaciones parecen iguales todas entre sí. Es el juego más lineal de toda la saga.



¿Eres nuevo en Metroid?

Ponte al día de sus aventuras con estas cuatro cosillas...

¿Quién es Samus?
Cazarrecompensas espacial. Su historia es triste: cuando solo tenía 5 años, su familia fue aniquiliada por los piratas espaciales y ella fue criada por la raza intergaláctica Chozo que desarrolló su traje de combate superavanzado. Samus ha dedicado su vida a intentar detener a los piratas impidiendo que controlen el inmenso poder de los Metroids.

¿Dónde transcurren sus aventuras?
Fundamentalmente en el Planeta Zebes, pero también la han llamado desde Tallon IV, SR388, Eter, la Galaxia Tetra, la base Sector Zero de la Federación, Bryyo, Cielolab...

¿Todos sus juegos siguen la misma estructura?
Hay tres "momentos" en la saga:
1) Las entregas originales son aventuras 2D, que mezclan exploración, acción e incluso plataformas en avance lateral.
2) La saga Prime nos mete bajo la piel de Samus con una perspectiva subjetiva, pero siguen muy presentes los conceptos de exploración e investigación.
3) Other M combina tercera y primera persona, dando prioridad a la acción sin olvidarse de las bases clásicas.
4) Pinball. Con Samus convertida en Morfosfera.

¿Pero habrá algunas características básicas?
Es una saga oscura, de ambiente inquietante y solitario. Hay una obsesión por recoger objetos, buscar potenciadores que nos ofrezcan nuevos poderes y mejoras en el traje que escondía la melena rubia de su femenina protagonista. Su dinámica mezcla investigación y exploración con acción a medida. A lo largo de la saga, los grandes enemigos han sido los Piratas Espaciales, pero también nos hemos enfrentado a las larvas de Metroid, al Parásito X o a la propia Samus oscura.

¿Qué equipos de desarrollo han intervenido?
Yoshio Sakamoto, padre espiritual, siempre ha estado involucrado en mayor o menor medida. La saga también ha pasado por las manos de R&D1, Intelligent Systems, Retro Studios, Nintendo Software Technology, Fuse Games y Team Ninja.



10 juegos de lucha

¡Eso dímelo en la consola! Juegos de lucha uno contra uno que nos han impactado... en toda la cara.

EL DATO
Varias compañías han enfrentado a sus héroes en *spin-off* de lucha: **Sonic Battle, Castlevania Judgment, Viewtiful Joe Red Hot Rumble** y, por supuesto, **Super Smash Bros.** Estas dos últimas, en peleas de cuatro jugadores simultáneos.

1 

1- Yie Ar Kung Fu

(Konami, Famicom, 1985) Un auténtico pionero. Lee ejecutaba varios golpes combinando botones. Aquí solo llegó la recreativa.

2 

2- Street Fighter II

(Capcom, SNES, 1992) Sus personajes, combos, escenarios, música, 16 megas y reediciones marcaron época. ¡Hadouken!

3

3- Mortal Kombat

(Acclaim, SNES, 1993) Luchadores digitalizados y mucho gore. Llegó censurado: se cambiaba la sangre por ¿sudor?

4

4- Killer Instinct Gold

(Rare, N64, 1997) Rare hizo un combo *breaker* con esta fantástica versión de 64 bits del Killer Instinct 2 de recreativas.

5 

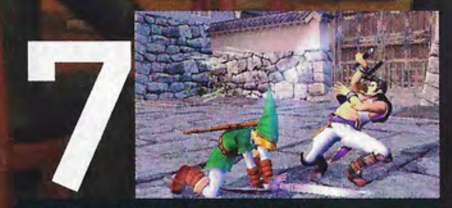
5- Mace: The Dark Age

(Atari, N64, 1997) De lo más vistoso para la época por sus gráficos 3D... y sus mutilaciones. Todo por una poderosa maza.

6 

6- Bloody Roar: Primal Fury

(Activision, GC, 2002) Tipos con instinto animal... literalmente. Se convierten en lobos, murciélagos o ¡conejos!

7 

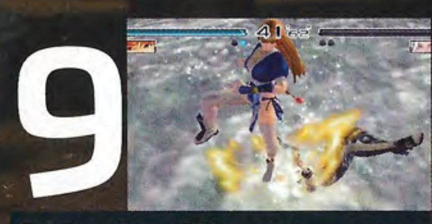
7- Soul Calibur II

(Namco, GC, 2003) Lucha con espadas... legendarias: la Soul Edge y la Espada Maestra, gracias a la aparición de Link.

8 

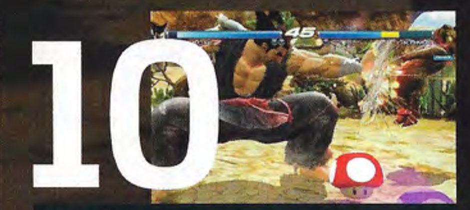
8- Guilty Gear XX Accent Core

(ZEN, Wii, 2008) Una saga ambientada en el futuro. Los súper movimientos de sus más de 25 personajes son la clave para ganar.

9 

9- Dead or Alive: Dimensions

(Team Ninja, 3DS, 2011) Como es tradición en la serie, no falta el elenco de chicas peleonas (en 3D). Y Ryu Hayabusa de propina.

10 

10- Tekken Tag Tournament 2

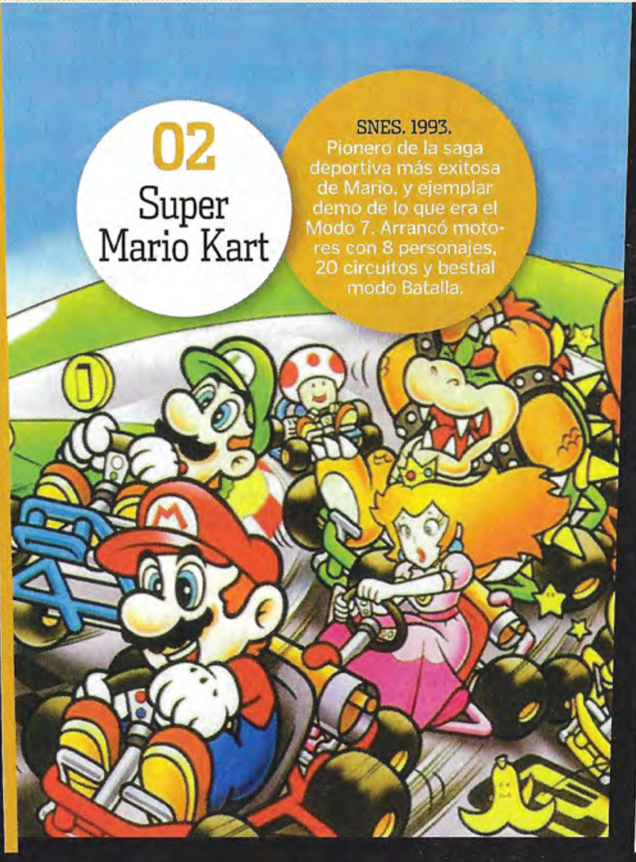
(Bandai Namco, Wii U, 2012) Peleas con relevos y toque nintendero para este mito: disfraces de Link o Mario, power-ups...

LOS DEPORTES D[E]
EN 10 IMÁGENES



01 NES Open Tournament Golf

NES. 1992.
No es el primer juego deportivo donde aparece Mario, pero sí el que empezó a usar sus personajes como gran reclamo: Luigi, Peach, Daisy, DK...



02 Super Mario Kart

SNES. 1993.
Pionero de la saga deportiva más exitosa de Mario, y ejemplar demo de lo que era el Modo 7. Arrancó motores con 8 personajes, 20 circuitos y bestial modo Batalla.





06 Mario Smash Football

GAMECUBE. 2005.
Mario y su tropa toman al asalto el "deporte rey" con un título que apuesta por la diversión. Llama la atención el look más agresivo de los personajes...



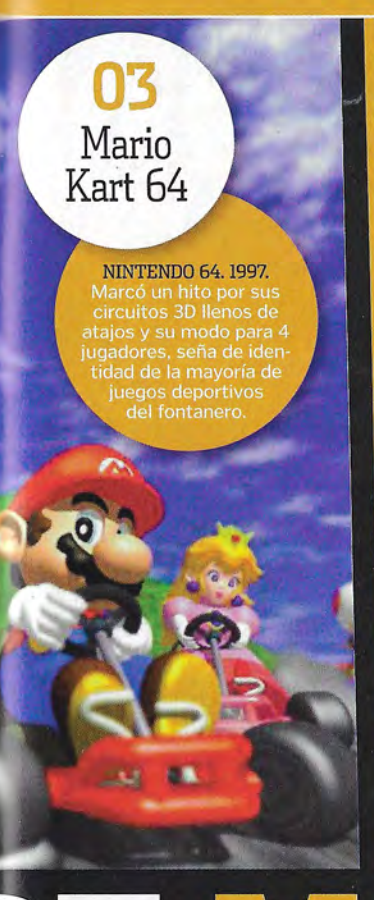
07 Mario Slam Basketball

NINTENDO DS. 2007.
Llegaba la hora de probar suerte en un nuevo deporte donde había que aprovechar la experiencia en saltos. Entre sus rivales, personajes de Final Fantasy.



08 Mario & Sonic en los JJ.OO.





03 Mario Kart 64

NINTENDO 64. 1997.
Marcó un hito por sus circuitos 3D llenos de atajos y su modo para 4 jugadores, seña de identidad de la mayoría de juegos deportivos del fontanero.



04 Mario Tennis

NINTENDO 64. 2000.
Mario ya ejerció de árbitro en NES y protagonizó un juego de tenis para Virtual Boy, pero fue en N64 donde alcanzó el podio. Además, en este torneo es donde conocimos al gran Waluigi.

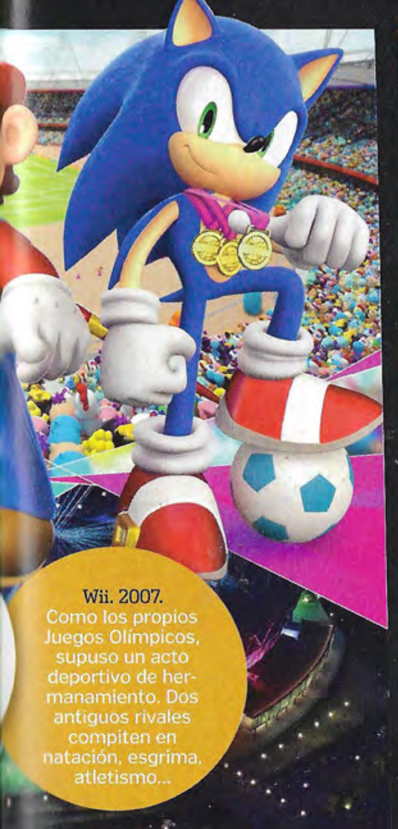


05 Mario Golf

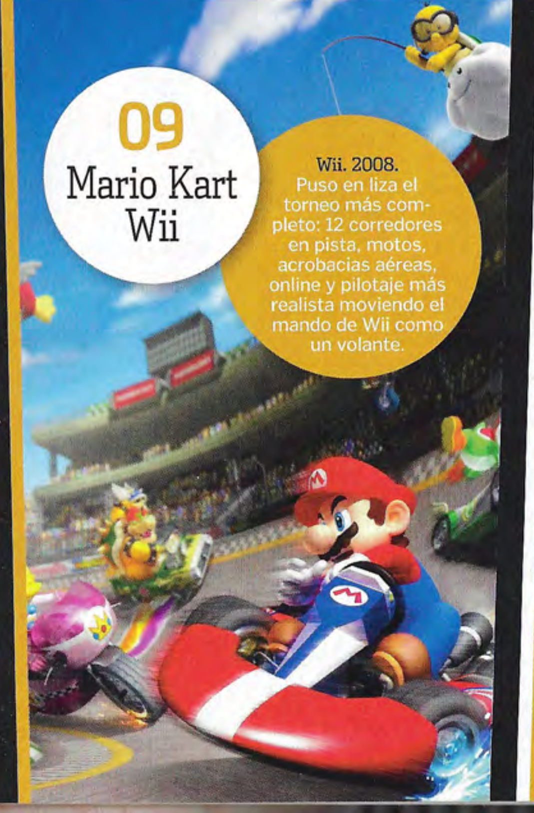
GAME BOY COLOR. 1999.
Camelot adaptó Mario Golf de N64 a la portátil sin poder evitar llevarlo hacia su género predilecto: el RPG. Una brillante mezcla de deporte y rol.

DE MARIO,

Repasamos el "palmarés" del fontanero, una carrera deportiva llena de trofeos a la diversión y los buenos "piques".



Wii. 2007.
Como los propios Juegos Olímpicos, supuso un acto deportivo de hermanamiento. Dos antiguos rivales compiten en natación, esgrima, atletismo...



09 Mario Kart Wii

Wii. 2008.
Puso en liza el torneo más completo: 12 corredores en pista, motos, acrobacias aéreas, online y pilotaje más realista moviendo el mando de Wii como un volante.

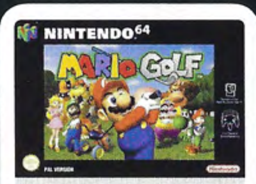


10 Mario Sports Mix

Wii. 2011.
Está claro que el fontanero se atreve con cualquier tipo de deporte. Este popurrí incluye voleibol, baloncesto, balón prisionero y hockey. Y tiene modo online.

RETRO REVIEW

El reciente **Mario Golf World Tour** nos invita a conocer los inicios de la saga: este brillante juego de Nintendo 64.



- Deportivo
- Nintendo
- Nintendo 64
- 1999
- 9.490 pts (57€)
- 1 jugador
- Consola Virtual Wii

EN SU DÍA DIJIMOS:
"La mecánica de juego es ejemplar, y la utilización de un solo botón para golpear hace que no haya ningún tipo de problema para jugarlo. Pero a veces se echa en falta más carácter simulador, como al "patear" en el green. Y es muy largo. Siempre tienes algo que ganar, o un reto que afrontar. Parece un cartucho que no va a terminar nunca".

NOTA: 88



Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Wario, Donkey y Bebé Mario fueron los golfistas conocidos, y además debutaron golfistas humanos, no recuperados en la saga.

Mario Golf

Mario debutó en el golf con todo un "eagle".

Los juegos deportivos de Nintendo oscilan entre la fantasía y el realismo. Mario Golf, editado en 1998 y realizado a la par que la versión de GB Color, se coloca en la segunda modalidad: un simulador con infinitas posibilidades, muy realista en sus físicas y sistema de juego, pero sin renunciar al colorido y la magia que ofrece el rico universo Nintendo.

Un simulador de nivel

Realizado por Camelot Software (padres también de Mario Tennis o Golden Sun) para Nintendo 64, Mario Golf recoge el testigo de dos simuladores previos editados en NES: Golf y NES Open, no solo en la idea de 'personajes Nintendo en mundo deportivo', sino en el sistema de juego, con las barras de fuerza, precisión, selección de palo y ángulo de golpe. Y lleva este sistema a las tres dimensiones con un plantel de jugadores la mar de interesante del universo Mario. En total: 4 personajes iniciales, 10 desbloqueables a medida que se avanza en el juego y 4 extras especiales que solo se obtienen interactuando con la versión GBC usando el Transfer Pak. El cartucho iba bien servido en modos de juego y la manera de avanzar en ellos ya suponía un reto desde el principio. Si sumamos esto a que la curva de dificultad era elevada desde el inicio, hablamos de un desarrollo desafiante que necesitaba de largas jornadas con la consola para dominarlo. Cada recorrido se desbloqueaba obteniendo puntos de experiencia, y a los personajes secretos había que derrotarlos para disfrutar de ellos como jugables. Los modos minigolf, speed o rings nos proponían





Golpear la bola con el ángulo correcto, el palo adecuado, la fuerza justa y la desviación perfecta... ¡cada golpe es todo un reto!



Cuando es necesario, Mario Golf despliega una rejilla con la que vemos la orografía del terreno o la distancia hasta el hoyo.

Modos de todo tipo

El secreto de Mario Golf no solo reside en su exigencia o realismo, sino en los añadidos y extras. Junto a los torneos disponibles (que desbloqueamos poco a poco) podemos superar los retos del modo Rings (en los que hay que atravesar anillos a la vez que se completa el circuito) o superar tiempos en el modo Speed. Mario Golf pide largas horas de juego para extraer todo su potencial y secretos.



DIVERTIDO Y DESAFIANTE, ES TAMBIÉN UN SIMULADOR REALISTA. SU MECÁNICA SE HA MANTENIDO EN CADA ENTREGA, INCLUIDA LA DE 3DS

retos o completar en el menor tiempo posible los hoyos. El incentivo: estrellas y trofeos. En total, seis recorridos más otros dos extras ponían a los fans a superar puntuaciones con el objetivo de obtener todos los secretos del juego. Las físicas, condiciones atmosféricas y relieves del terreno eran otro de los motivos por los cuales destacaba este Mario Golf por encima de otros simuladores de la época y consolas: a pesar de mostrar coloridos gráficos, este cartucho nos ofrecía recorridos con obstáculos a superar mucho más parecidos a los de un campo de golf real que cualquier otro juego de golf para consola de su época.

La 'Guerra del Golf'

Camelot han realizado todas las entregas de la serie, que ha visitado Game Boy Color, GameCube, Game Boy Advance y 3DS. La vigencia de su propuesta y mecánicas se mantiene, y es una muestra de que Camelot Software y Nintendo acertaron de pleno al crear la franquicia deportiva.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

- Realista y desafiante. Te pica con nuevos retos en cada partida. Muy exigente.
- Justo este mismo nivel de exigencia y avance puede asustar a los menos expertos.

Nuestra opinión

Deporte de primera

Mario Golf aúna el "toque" Nintendo con la exigencia y entretenimiento de un simulador deportivo realista.

Nota 85

5 Datos



La mecánica de juego bebe de dos clásicos: NES Golf (1984) y NES Open Tournament Golf (1991). De hecho, el primero fue el debut de Mario en el golf.



La versión de Game Boy Color tenía un brillante desarrollo con toques RPG, y desbloqueaba personajes en la de N64 vía Transfer Pak.



Camelot Software, además de las series Mario Golf y Mario Tennis, son reponsables de la venerada franquicia rolera Golden Sun.



No hubo Mario Golf en Wii, pero sí un título de Golf desarrollado por Camelot y producido por Capcom: We Love Golf.



El golf de Wii Sports ha sido otra apuesta nintendera por este deporte. La versión de Wii Sports Club de Wii U es el juego de golf más realista que te vas a encontrar.

Mario Kart 8

¡Bienvenidos a la Comunidad de Mario Kart 8! A partir de este mes, os mostraremos los trucos más útiles para ser el mejor piloto: ¿qué tal empezar con los atajos? Además, todo lo que necesitáis saber para compartir las mejores 'replays' con el mundo entero.

6 claves para arrasar

Estos "truconsejos" pueden marcar la diferencia entre llegar primero o último. ¡Son las técnicas que todo 'kartero' debe dominar!



Para salir con el mejor turbo, acelera justo en el '2' de la cuenta atrás. También obtendrás impulsos a rebufo de los rivales y en los derrapes: salta (R/ZR) mientras giras en la dirección de la curva y suelta cuando la chispa pase de azul a naranja.



Las monedas no sólo sirven para desbloquear nuevos karts y piezas, también aumentan nuestra velocidad máxima. Por lo tanto, empieza tomando los caminos con monedas para ir siempre con diez y usa los atajos en las vueltas posteriores.



Los tramos de antigravedad nos permiten obtener un turbo cada vez que choquemos con un rival... ¡pero también se lo lleva él! Así que aprovéchalos sólo cuando vayamos en 2ª posición o por debajo y aléjalos cuando estemos primeros.



Otras formas de obtener miniturbos son los saltos; ya sabéis, agitando el mando o pulsando R/ZR en plena rampa, pero en MK8 también podemos robarles las setas a los rivales que las lleven alrededor... y ellos a ti, así que gasta las tres lo antes posible.



Lleva siempre un plátano o caparazón detrás de ti para bloquear los caparazones rojos, que en esta ocasión son más fáciles de esquivar: métete en curvas cerradas o zonas de atajo y tendrás más opciones de perderlos de vista por el camino.



La superbocina es la gran aliada de este MK. Si tienes la suerte de que te toque una, guárdatela siempre hasta el final y actívala en cuanto te llegue el caparazón azul o rojo para anularlos... o para lanzar fuera a un oponente en el último momento.



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 70

Oak y el equipo

Nuevas dudas resueltas y nuevo super equipo de Pokémon analizado al detalle.

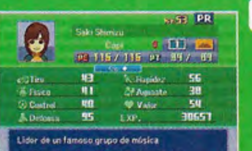




pág 78

Inazuma Eleven

¿Quieres conocer el equipo perfecto? La Revista Oficial pone en juego su nueva alineación.



Mejores atajos

La verdadera clave del éxito está en los atajos, y este mes revelamos los de las últimas copas por su frecuencia de aparición en el online. Tenéis luz verde para probarlos.

COPA CENTELLA





Ruta Celeste

Los tramos importantes en este circuito son dos: el primero es el rebotador con la cara de Bowser que está a la izquierda de la carretera, pero el más útil es la pequeña escalera formada por dos hojas a la derecha del tramo final, justo antes de la meta. Lo bueno de este atajo es que no hace falta usar turbos, basta saltar de una a otra con R/ZR.

Castillo de Bowser

Cerca del final, donde las rocas rodantes, acortarás un trecho si sales de la carretera por el lado derecho (con turbo) en lugar de coger la curva normal.





Dunas Huesitos

Esta bifurcación no sólo es recomendable por los impulsores antigravedad, también porque es la única forma de alcanzar el puente que hay en la siguiente zona gracias al salto con ala delta. Pero hay más: ¿veis ese hueco libre entre los huesos en la pantalla de la derecha? Guardaos un champiñón turbo y atravesad con él la duna árida.



Senda Arcoiris

A falta de grandes atajos, el consejo aquí es optar por la rampa de salto contraria a la que elijan los rivales: evitarás choques que te saquen de la pista.

COPA ESPECIAL



Reloj Tic Tac

Para evitar rodear la gran sala circular del reloj, atraviesa la manecilla solo cuando la pilles alineada de frente. Y justo antes de la meta, recorre el engranaje que gire hacia delante y haz un salto con pirueta para ganar un miniturbo.



Tuberías Planta Piraña

Además de pasar siempre por el lado contrario al que mire la planta piraña, el gran atajo de este circuito está al final. Usa un turbo para atravesar la hierba y romper ese arbusto falso, aunque también puedes hacerlo con un caparazón.



Volcán Gruñón

En la última vuelta te espera un atajo justo antes de llegar a la meta. En la última bifurcación, elige el camino de la derecha y, al coger la curva, verás un saliente a la izquierda de una tubería verde. Úsalo como rampa y ¡a la meta!

Comparte tu M

Sube tus mejores momentos

En MK8 puedes compartir tus mejores momentos con tus amigos y todo el mundo. Sigue estos pasos para que vean cómo pilotas:







CREA TUS VÍDEOS

Tras completar una carrera, pulsa el botón + durante la repetición para marcarla como favorita (aparecerá una estrella en la esquina superior izquierda). Tus mejores momentos podrán ser vistos por todo el mundo y tú podrás ver los de otros jugadores, mientras aceleras o ralentizas la cámara con los sticks del GamePad. Pero también puedes editar los vídeos, eligiendo cuánto durará el resumen de la carrera, qué pilotos quieres que "chupen cámara", dónde quieres que se centre la acción: derrapes, jugarretas...

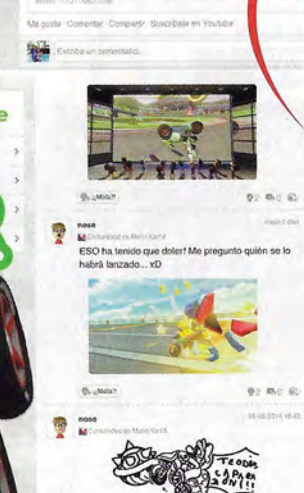












COMPÁRTELOS EN YOUTUBE Y MiiVERSE

Una vez editado, pulsa la opción 'Subir a YouTube' para que todo el mundo pueda disfrutar de él, comentarlo y compartirlo con más gente, pero no olvides crearte una cuenta de Google (es gratuita). Si ya la tienes, accederás a tu página de configuración de YouTube, donde podrás editar la información del vídeo, borrarlo o modificar más parámetros de tu cuenta. ¡Enséñales cómo se conduce!

SÚBELO A LAS REDES

Aquí es donde empieza lo bueno. Una vez publicado en YouTube, podrás compartir tu vídeo en Miiverse (además de capturas y montajes con los sellos que vas desblquean-do) para que tus amigos y todo el mundo nintendero los pueda disfrutar, comentar y marcar como favoritos. También podrás subirlos a Facebook o Twitter, para que nadie se pierda tus mejores jugadas... o jugarretas.



Mario Kart 8



Conéctate a www.mariokart.tv

www.mariokart.tv es una web ideada expresamente para compartir tus momentazos Mario Kart y conectar a todos los jugadores a través de las redes sociales.

Accede desde tu navegador: Wii U, smartphone, tablet...

Entra en **www.mariokart.tv** y descubrirás una comunidad en la que se emiten todas las carreras y los mejores momentos de jugadores de todo el mundo, así como tus amigos registrados en tu Nintendo Network. Puedes seguirles la pista desde Wii U, 3DS, tu ordenador o cualquier dispositivo móvil o tableta. Tras iniciar sesión con tu cuenta de Nintendo Network, descubrirás dos grandes opciones que te resumimos a continuación:



En **VÍDEOS**, podrás ver los 8 mejores momentos subidos a YouTube por tus amigos y compartirlos por Miiverse, Facebook, YouTube o Twitter.



En **CONTRARRELOJ**, verás un listado con todas las copas y sus respectivos circuitos. Pincha en cualquiera de ellos para ver una gráfica de estadísticas donde aparecerán tus amigos con sus Miis, donde no sólo aparecen sus mejores tiempos, sino la posición que ocupa cada uno en la gráfica. ¡Arrebátales su primer puesto a los campeones!



MODO CONTRARRELOJ

El reto del mes

¿Eres el más rápido del reino?

Intenta lograr el mejor tiempo posible en cualquier circuito de la Copa Champiñón y envíanos una captura (pulsa Home y súbela a Facebook, Twitter o Tumblr para sacar el pantallazo) de tu récord a **revistaoficialnintendo@axelspringer.es.**

El mes que viene publicaremos el más duro de pelar y lo convertiremos en el reto del mes para lectores... y redactores. ¿Seremos capaces de batirte? ¡Ya lo veremos!



Oak al rescate



Muy entretenido respondiendo las dudas de X/Y.



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al email: revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Megaevoluciones

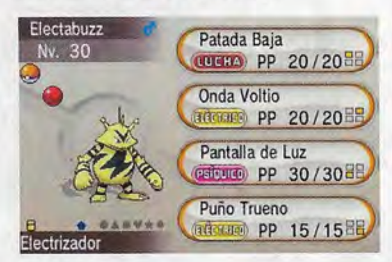
IVÁN SANTOS

¿Cómo podría conseguir a Reshiram, Zekrom y Kyurem en Pokémon X/Y?

Estos Pokémon sólo se pueden conseguir en las ediciones Blanco y Negro o Blanco 2 y Negro. 2. Una vez los tengas en una de esas ediciones, lo podrás transferir a X/Y desde el Banco de Pokémon.

¿Tienen megaevolución Magmar y Electabuzz?

Hasta el momento parece que la megaevolución es algo reservado para los Pokémon en su última fase evolutiva, así que en todo caso sería más probable ver una megaevolución de Magmortar y Electivire. Aun así, por ahora no hay.



¡Vamos, equipo!

TEKKIT RABBIT

Me gustaría que evaluara a mi equipo formado por Electivire con Chispazo, Rayo, Rayo carga y Trueno; Tyrantrum con Fuerza, Avalancha, Triturar y Terremoto; Magmortar con Humareda, Lanzallamas, Día soleado y Llamarada; Blaziken con Patada ígnea, Doble patada, Envite ígneo y Pájaro osado; Blastoise con Acua cola, Cabezazo, Salmuera y Hidrobomba; y Hippowdon con Triturar, Terremoto, Doble filo y Excavar.

Repites demasiados ataques del mismo tipo en cada Pokémon. A Electivire puedes enseñarle Psíquico, Lanzallamas, Demolición o Terremoto. A Tyrantrum le deberías cambiar Fuerza por Garra dragón. A Magmortar le sobran ataques de tipo fuego, ponle Rayo, Onda certera y Poder oculto. Blaziken necesita Terremoto y Patada salto alta. Blastoise para megaevolucionar le viene bien tener ataques como Hidropulso, Pulso dragón, Esfera aural o Rayo hielo. Por último, a Hippowdon le quitaría Excavar y le pondría Relajo para recuperar PS.

Combee y Blastoise

MIGUEL ÁNGEL NAVARRO

¿En qué nivel evoluciona Combee?

Combee sólo puede evolucionar si es hembra, en ese caso evolucionará a partir del nivel 21.

¿Cómo sale un Mega-Blastoise?

Hazte con un Blastoise intercambiándolo con un amigo si no escogiste a Squirtle como inicial. Luego equípale la Blastoisita de la Tienda de Piedras de Ciudad Luminalia. El precio de la Blastoisita será más bajo cuanto mayor sea tu reputación en la ciudad.

Ataque Smeargle

ORIOL PÉREZ

Tengo un Smeargle que recibí por GTS que tiene el ataque Paga Extra. Como creo que este ataque es especial, quie-

Pokémon del mes: Pyroar ofensivo especial

Pyroar es un Pokémon de Fuego/Normal que puede tener las habilidades Rivalidad, Nerviosismo o Autoestima. Esta última no suele ir bien porque incrementa el Ataque físico y Pyroar es más útil como atacante especial. Rivalidad puede ser aprovechable, pero al depender del género del rival muchas veces será inútil. Por eso recomendamos tenerlo con Nerviosismo, para evitar que los Pokémon del rival puedan tomar bayas, algo indicado contra Trevenant y su habilidad Cosecha o contra los Slurpuff con Baya Zidra.

Como movimientos le enseñaremos Lanzallamas o Llamarada, Vozarrón, Pulso Umbrío y un Poder Oculto de un tipo que nos proporcione buena cobertura de tipos, como Hielo. En combates dobles podemos cambiar uno de ellos por Protección y aprovechar que Vozarrón permite golpear a ambos Pokémon del rival. Procura que tu Pyorar sea Miedoso a Modesto y entrena su At. Especial y Velocidad. Aumenta el poder de sus ataques con Gafas elegidas o Vidasfera.





ro entrenarlo. ¿Cuáles son los mejores ataques que le puedo enseñar?
Paga Extra es un ataque muy raro que duplica el dinero ganado en un combate contra otro entrenador. Al no hacer daño no tiene utilidad competitivamente. Además, Smeargle es un Pokémon con unas estadísticas muy malas que se suele usar con Brecha Negra o Espora para tener alguna oportunidad, así como el uso de la combinación Banda Focus y Esfuerzo para dejar a tu rival a 1PS y rematarlo con Vel. Extrema. También podrías ponerle Fijar Blanco y Guillotina o Movimiento Sísmico.



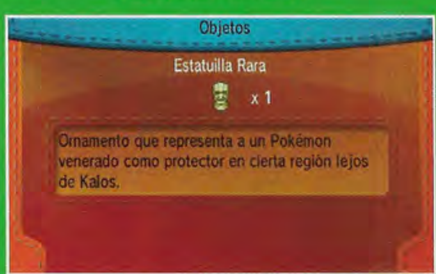


Truco del mes
La Estatuilla Rara

Muchos nos habéis preguntado acerca de un misterioso objeto que puede conseguirse en Pokémon X/Y y que no parece tener ninguna utilidad. Este objeto se llama Estatuilla Rara y para conseguirlo, antes tendremos que encontrar a un mochilero que cada día se aloja aleatoriamente en los hoteles de Ciudad Relieve, Ciudad Témpera, Pueblo Petroglifo, Pueblo Vánitas y Pueblo Mosaico. Este mochilero nos contará algunas de las maravillas de su región, la cual no es ni Kanto, ni Johto, ni Hoenn, ni Sinnoh, ni Teselia. Cuando hayamos escuchado durante tres días seguidos lo que tiene que contarnos, nos hará entrega de este peculiar objeto que representa al Pokémon protector de la región de la que nos ha hablado.

La utilidad de este objeto es un misterio todavía, pero puede ser que sirva de algo en algún futuro juego de Pokémon en el que visitemos la región de la que procede este mochilero. ¿Qué región será esa? ¿Es esta estatuilla la representación de un Pokémon de la séptima generación? Quizás los nuevos juegos Rubí Omega y Zafiro Alfa aclaren algo de todo este misterio.





Eh, Victini
SOFÍA IGLESIAS GALIMANY
¿Cómo puedo conseguir a Victini en Blanco y Negro 2?
Victini es un Pokémon de evento, por lo que actualmente ya no lo podrás conseguir en Blanco y Negro 2 a menos que algún amigo que lo consiguiese te lo diera.

Aegilash ¿mola?
ÉRIC ORTEGA
¿Está bien mi Aegislash con Restos y los ataques Tóxico, Espada santa, Garra Umbría y Escudo real?
Me sorprende que tenga Tóxico, un ataque que vendría mejor en otros Pokémon puramente defensivos. Quizás cambiaría ese ataque por Danza Espada o Cabezahierro.

Un equipo eficaz
GUILLE DÍEZ
Mi equipo Pokémon lo componen Gloom, con Brillo mágico, Lunatone, Gabite, Chinchou, Talonflame y Lucario. Quisiera saber si es un equipo completo y eficaz contra cualquier Pokémon.
Cuentas con una amplia cobertura de tipos, aunque noto que no tienes nada para hacer frente a los Pokémon Psíquicos. Necesitarías algún ataque de tipo Siniestro o Fantasma como Triturar o Bola Sombra.

Los 7 sabios
EDUARD COZMA
¿Qué hago cuando capturo a los siete sabios en Blanco y Negro?
Ahí termina el juego. Podrás ver la continuación de la historia en Blanco 2 y Negro 2.

Slurpuff liviano
SAIX ZAJATOSHI
Hace un par de números hablasteis de un Slurpuff liviano muy interesante. ¿Me puede decir dónde conseguir a Swirlix con dicha habilidad?
Para obtenerlo con la habilidad Liviano debes atraparlo en el Safari Amistad de tipo Hada.

¿Es mejor un Lucario con Lucarita o un Aegislash?
Mega Lucario tiene un Ataque base de 145 y Aegislash de 150, pero Mega Lucario es mucho más veloz y eso le da una gran ventaja. Son Pokémon bastante diferentes, pero me quedaría con Mega Lucario.
¿Hay Charizardita X y Mewtwoita X en la tienda de piedras de Pokémon Y?
No, te las tendrá que pasar algún amigo con Pokémon X.

Método Masuda
JAVIER
¿Cómo aprende Absol Carantoña?
Mediante movimiento huevo si crías con algún padre que lo sepa, como Mawile, Snubull o Dedenne.
Con el Amuleto Iris, ¿cuántas probabilidades de variocolores hay con el Método Masuda?
En XY el Amuleto Iris sólo afecta a Pokémon salvajes, no a la crianza, por lo que las posibilidades con Método Masuda son las mismas: 1 entre 1365.

¡Buscamos al mejor equipo!

Llegó el momento. Nueva cita con nuestra selección de los mejores equipos Pokémon.

El equipo de Eitan

Alejandro Ramos Zambrana

El mes pasado empezamos a enseñamos equipos de Pokémon preparados por expertos para que podáis aprender de ellos. En esta ocasión seguiremos de nuevo las reglas oficiales del VGC 2014, que sólo permiten usar Pokémon que salgan en la PokéDex de Kalos (salvo Mewtwo, Xerneas, Yveltal y Zygarde) en combates dobles de 4 Pokémon a elegir de tu equipo de 6. Este es el análisis del equipo elegido, contado por su creador.

1. Introducción

Mi idea inicial en este equipo era no abusar de la Megaevolución, sobre todo porque tanto **Tyranitar** como **Garchomp** funcionan bien sin ella. No obstante, y aunque inicialmente Mega Garchomp me iba de perlas, añadí a **Mega Mawile**, pues necesitaba un Pokémon con Intimidación que hiciera buenas migas combatiendo con esos dos.

Ante las debilidades de estos tres Pokémon, necesitaba uno que no temiera (mucho) los ataques de tipos Tierra y Fuego: **Rotom Lavadora**. Por otro lado, con su debilidad al tipo Planta, y puesto que algunos Amoongus y Venusaur me daban problemas, necesitaba algo de tipo Volador. **Talonflame** fue el que más me convenció, aunque una versión no tan ofensiva. Finalmente, quería un Pokémon resistente que no le molestara mucho la Tormenta de Arena, y ahí entra **Reuniclus**.

2. Amenazas

•**Mega-Kangaskhan**: Aunque principalmente usa ataques físicos, me he encontrado algún que otro ataque especial por el camino y no me gustan ni un pelo.

•**Aegislash**: Demasiado versátil y aunque muchas veces me encuentro con su versión especial, tengo que quitármelo rápido para que no me haga muchos destrozos.

•**Ferrothorn**: Me cuesta tumbarlo, sobre todo porque tengo pocos movimientos de Lucha o de Fuego. Lo más apropiado sería usar a Mega-Mawile con Colmillo Ígneo.

•**Aerodactyl**: Y su megaevolución. Son rápidos y cuentan con Avalancha. Un cambio y Rotom-W son mis mejores opciones, aunque Tyranitar y Mawile no van mal.

•**Lucario**: Es peligroso sin megaevolucionar y megaevolucionado, ya use ataques físicos o especiales.

•**Azumarill**: Su habilidad Potencia es el verdadero problema. Rotom Lavadora le para bastante bien.



➲**Aquí tenéis algunos de los Pokémon** que representan la amenaza más peligrosa a la que se enfrenta el equipo de Eitan.



Tyranitar

(apodo: Godzilla)

Objeto: Vidasfera
Habilidad: Chorro Arena
EVs: 240 PS, 16 Atq. 252 Atq. Esp.
IVs: 0 en Velocidad, 31 en el resto
Naturaleza: Mansa (+At. Esp, - Vel.)

ATAQUES:
Pulso Umbrío | Avalancha
Rayo Hielo | Protección

La variedad de movimientos que aprende Tyranitar me permite hacerle atacante especial sin mayor preocupación. Lo que busco con Tyranitar es que aguante todo lo posible y facilite la tarea de los otros Pokémon. La distribución de EVs tiene ese objetivo: aguantar todo lo que pueda (alto PS) y que sus ataques resulten útiles. Su baja Velocidad vale para ganar la guerra de climas y, si hay que luchar contra un equipo con Espacio Raro, usarlo de cobertura. Antes no llevaba Protección y sí el objeto Chaleco Asalto, pero buscando algo que le quitara el pánico a los movimientos de tipo Lucha, al final acabé dándole una Vidasfera.

Pulso Umbrío recibe STAB (bonus por ser del mismo tipo que Tyranitar) y me permite golpear a esos fantasmas y psíquicos que a veces pueden molestarme, mientras que Avalancha golpea a ambos rivales y puede hacerles retroceder. Rayo Hielo por cobertura contra Pokémon voladores y dragones.



Rotom Lavadora

(apodo: Normandy)

Objeto: Restos
Habilidad: Levitación
EV: 244 PS, 12 At.Esp, 252 Def.Esp.
IVs: 0 en Ataque, 31 en el resto
Naturaleza: Osada (+Def, -Atq)



ATAQUES:
Hidrobomba | Fuego Fatuo
Rayo | Protección

La habilidad Levitación de Rotom hace que funcione perfecto con cualquier Pokémon que use Terremoto o Terratemblor, puesto que no le hace daño y le quita una de sus debilidades.

La distribución de los EVs está pensada para que tenga la máxima resistencia, aunque sea lento, y además pueda asistir al resto del equipo. 0 IV en Ataque es perfecto para minimizar el daño de Juego Sucio.

Fuego Fatuo merma el Ataque de los atacantes físicos (salvo amenazas con Agallas, como Conkeldurr). Rayo e Hidrobomba son sus formas de atacar. Aunque antes le puse Pantalla Luz para proteger un poco más a mi equipo de los ataques especiales, no lo necesitaba tanto como Protección, aunque es una opción a tener en cuenta.

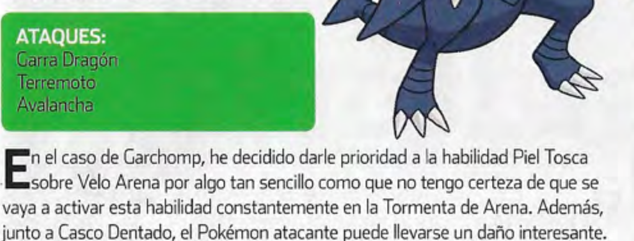
Como objeto, continúa con Restos, pues junto a Protección le permite recuperar algo al tiempo que se protege.





Garchomp
(apodo: Flagoon)

Objeto: Casco Dentado
Habilidad: Piel Tosca
EVs: 252 PS, 132 Def, 124 Def. Esp.
IVs: 31 en todos salvo Atq. Esp.
Naturaleza: Alegre (+Vel., -At. Esp.)



ATAQUES:
Garra Dragón
Terremoto
Avalancha

En el caso de Garchomp, he decidido darle prioridad a la habilidad Piel Tosca sobre Velo Arena por algo tan sencillo como que no tengo certeza de que se vaya a activar esta habilidad constantemente en la Tormenta de Arena. Además, junto a Casco Dentado, el Pokémon atacante puede llevarse un daño interesante. Típico pero efectivo.

La distribución de EVs está dispuesta así para que resulte rápido y haga daño a la vez. Un set sencillo en el que intento abusar del poder que me ofrece sin tener que utilizar la Megapiedra. Garra Dragón y Terremoto son sus movimientos con STAB, mientras que Avalancha sirve perfectamente para cubrir Pokémon voladores (como Talonflame) que molestan mucho (y puede hacer retroceder cualquier progreso que hayamos hecho). Protección la uso, como siempre, para que fallen los ataques y ver cómo reacciona el rival.



Mawile
(apodo: LittleNightmare)



Objeto: Mawilita
Habilidad: Intimidación (y Potencia)
EVs: 244 PS, 252 Atq., 12 Vel
IVs: 31 en todos salvo Atq. Esp.
Naturaleza: Firme (+At., -At. Esp)

ATAQUES:
Carantoña
Golpe Bajo
Colmillo Ígneo
Protección

Un set bastante clásico de este Pokémon. La distribución de EVs está dispuesta para que resulte dañina y aguante igualmente todo lo posible (al no ser muy rápido), además de intentar adelantar a otros Mawile con un poco de Velocidad extra. La verdad es que necesitaba un Pokémon con Intimidación en mi equipo, y esta opción no me pareció en absoluto desacertada, pues se beneficiaba de la Tormenta de Arena de Tyranitar y con la habilidad Potencia conseguía golpear bien duro. Era casi imposible resistirse.

Carantoña recibe STAB y golpea fuerte. Respecto a Golpe Bajo es un ataque muy interesante en cuanto a potencia y prioridad de ejecución. Aunque inicialmente contaba con Cabezahierro para las hadas, me decanté al final por Colmillo Ígneo porque necesitaba algo para el tipo Acero, como Forretress u otros Mawile. Protección lo he añadido por razones obvias.



Reuniclus
(apodo: Chronos)

Objeto: Baya Zidra
Habilidad: Muro Mágico
EVs: 188 PS, 252 Def, 68 At. Esp.
IVs: 0 en Velocidad, 31 en el resto
Naturaleza: Osada (+Def, -Atq)

ATAQUES:
Psíquico
Onda Certera
Energibola
Espacio Raro

Tras pensarlo mucho, decidí decantarme por este Pokémon por varias razones. Su habilidad, Muro Mágico, le mantiene protegido del daño causado por Tormenta Arena y de cualquier otro daño residual. Es lento, y sus EVs van enfocados a que pueda aguantar los golpes y atacar según lo necesario. Este Pokémon es perfecto para un equipo de Espacio Raro, y más aún si debo enfrentarme a ellos.

Psíquico es su ataque que recibe STAB, mientras que los otros dos ataques cubren posibles amenazas. Onda Certera sirve para Tyranitar y similares, mientras que Energibola es útil en Pokémon de tipo Agua como Rotom Lavadora.

Recuperación le viene bien para aumentar su durabilidad, aunque en dobles los combates son tan rápidos que muchas veces no lo uso. Y Espacio Raro es una opción factible junto con Tyranitar.

En cuanto su objeto, Baya Zidra, porque lleva Espacio Raro y un extra de PS le viene bien.



Talonflame
(apodo: Eitan's Style)

Objeto: Gafa Protectora
Habilidad: Alas Vendaval
EVs: 244 PS, 188 Def. Esp., 76 Vel
IVs: 31 en todos salvo At. Esp.
Naturaleza: Cauta +Def.Esp, -At.Esp

ATAQUES:
Pájaro Osado
Anticipo
Viento Afín
Mofa

Aunque su principal cometido no sea atacar, esto no quiere decir que no pueda hacerlo o que no esté capacitado para poner en práctica un buen ataque. Talonflame puede meter Mofa y Viento Afín, pues es algo de lo que mi equipo se va a beneficiar bastante. En todo caso, Pájaro Osado es su ataque principal con prioridad gracias a su habilidad Alas Vendaval.

La distribución de EVs está pensada para permitirle un mayor aguante y de esta forma pueda cumplir su función, sobre todo frente a ataques especiales (como los de Rotom-Lavadora, que tanto le acosa). Le habría puesto Fuego Fatuo si mi Rotom no lo llevara, aunque sigue siendo una opción de la que no tenemos que olvidarnos, pues encaja a la perfección.

Como objeto, me decanté finalmente por Gafa Protectora pues, aunque resulta frágil, al menos le evita el efecto de la Tormenta de Arena.



Comunidad



Hay aquí un sinfín de secretos que solo tú podrás descubrir. Pero el que te conquistará es el del Teléfono Corazón. Participa en revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Agenda

Junio

Peces

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Cacho	Ríos	Año	9h-16h	200
Carpín	Ríos	Año	24 horas	120
Leucisco	Ríos	Año	16h-9h	200
Barbo	Ríos	Año	24 horas	200
Carpa	Ríos	Año	4 horas	300
Koi	Ríos	Año	16h-9h	4.000
Pez dorado	Ríos	Año	24 horas	1.300
Pez telescopio	Ríos	Año	9:00 a 16:00	1.300
Killi	Estanques	Abril-sept.	24 horas	300
Cabeza de serpiente	Lagos	Junio a agosto	9:00 a 16:00	5.500
Cangrejo río	Estanques	Abril-sept.	24 horas	200
Renacuajo	Estanques	Marzo-julio	24 horas	100
Rana	Estanques	Mayo-agosto	24 horas	120
Gobio de río	Ríos	Año	16h-9h	300
Locha	Ríos	Marzo-mayo	24 horas	300
Siluro	Lagos	Mayo-oct.	16h-9h	800
Pez sol	Ríos	Año	9h-16h	120
Perca	Ríos	Año	24 horas	300
Ayu	Ríos	Año	24 horas	900
Salmón japonés	Ríos	Marzo a junio	16:00 a 21:00	1.000
Trucha	Cascada	Marzo a junio	16:00 a 21:00	3.800
Trucha arcoíris	Ríos	Marzo a junio	16:00 a 21:00	800
Gupi	Ríos	Abril-nov	9h-16h	1.300
Pez doctor	Ríos	Mayo-sept.	9h-16h	1.500
Gupi	Ríos	Abril-nov.	9h- 16h	1.300
Pez doctor	Ríos	Mayo-sept.	9h- 16h	1.500
Pez ángel	Ríos	Mayo-oct.	16h-9h	3.000
Tetra neón	Ríos	Abril- nov.	9h-16h	500
Piraña	Ríos	Junio-sept.	9h-16h	2.500
Arowana	Ríos	Junio-sept.	16h-9h	10.000

Consultorio de Canela

Empezamos alegrando la vida a todas las personas que sufren con estas terribles dudas.

¿Qué son las postales musicales y cómo se consiguen?

Las postales musicales son cartas que podemos enviar a nuestros vecinos con una melodía. De esta forma, cuando abran y lean la carta, sonará la música de fondo que hayamos puesto. Se consigue en Súper T&N por 500 bayas.



¿Cómo puedo ver los eventos más importantes que han ocurrido desde que llegué al pueblo?

Debes tener el árbol de la plaza principal suficientemente crecido. Si te sientas a su alrededor, podrás verlo.



¿Los muebles de la colección topos dónde se consiguen?

Se consiguen en la tienda de Tendo y Nendo. No son muy frecuentes, pero si te pasas todos los días seguro que tienes suerte y lo encuentras. Son 2.400 bayas.

¿Cuál es la diferencia entre el puesto de Katrina de la zona comercial y de la plaza principal?

En primer lugar, si está en la plaza principal podrás visitarla siempre que quieras. Además, si no llevas la prenda de la suerte, te venderá dos gorros y capuchas que te darán fortuna durante ese día. Su puesto en la plaza principal aparece aleatoriamente, no todos los días, y no ofrece los gorros.

¿Cómo puedo saber fácilmente si hay un globo volando cerca de mí?

Sube el volumen de tu consola, ya que sonará cómo el viento lo arrastra. Cuanto más fuerte suene, más cerca estarás de él. Cuando creas que estás en el sitio, mira el suelo: se tendrá que ver una sombra circular del globo.

¿Cómo puedo conseguir el barco que me lleve a la Isla Tórtimer y una vez allí cómo podría hacerme con las medallas?

Para desbloquear el acceso a la isla tropical debes pagar la segunda hipoteca. Al día siguiente el antiguo alcalde, Tórtimer, te dirá que un Capitán podrá llevarte hasta la isla. Ve al embarcadero y prepara unas monedas...

Las medallas se pueden obtener en la isla jugando a tours. Al principio no encontrarás todos los tours, pero conforme pasen los días y vayas jugando a todos, se irán desbloqueand nuevos. No obstante, cada día solo aparecerán algunos para elegir.

Herramientas de plata y oro

No es solo que estas herramientas brillen más y sean más valiosas, es que además funcionan mucho mejor.



¿Sabías que...

Totakeke te cantará "Feliz en tu día" en la semana de tu cumpleaños?

Además de conseguir bayas, desbloquear tiendas, hablar con tus vecinos, ir a la isla y decorar tu casa... puedes conseguir herramientas de oro y plata si sigues estos consejos.

CAÑA

Caña de plata: Segunda planta del museo si has donado un mínimo de 30 peces distintos. Cuesta 500 bayas. Te da más tiempo para reaccionar cuando haya picado un pez.



Caña de oro: Completa toda la colección de peces. Con ella tendrás muuuucho más tiempo de reacción cuando piquen.

RED

Red de plata: Segunda planta del museo si has donado un mínimo de 30 insectos distintos. Cuesta 500 bayas. Es más grande que la red normal, y facilitar cazar insectos.



Red de oro: Completa toda la colección de insectos. Es más grande que la de plata, por lo que no habrá insecto que se te resista.

TIRACHINAS

Tirachinas de plata: Explota 16 globos que aparezcan por el cielo. Uno de ellos tendrá globos plateados... y el tirachinas de plata.Con él podrás lanzar dos bolas a la vez.



Tirachinas de oro: Explota 16 globos de plata que aparezcan por el cielo. Verás un regalo llevado por globos de oro. Con él podrás lanzar tres bolas a la vez.

PALA

Pala de plata: Segunda planta del museo si has donado un mínimo de 30 fósiles distintos. Cuesta 500 bayas. Con ella aparecen minerales al golpear las rocas.

Pala de oro: Te la regala Gandulio cuando le has comprado 50 abonos. Con ella plantarás árboles del dinero. Entierra 1.000 bayas con la pala de oro. Utiliza fertilizante cerca (de Galerías T&N), ya que a veces sale sin dinero.



REGADERA

Regadera de plata: Compra 50 semillas de plantas en la floristería de Gandulio. Con ella podrás regar más zonas de una vez.

Regadera de oro: Ten el pueblo perfecto durante 15 días seguidos. Con ella podrás regar todas las plantas de tu alrededor de una vez.



HACHA

Hacha de plata: Aparece algunos días en la tienda tropical. Dura más y con ella conseguirás tocones con iconos.

Hacha de oro: Compra 50 semillas de árboles en la floristería. ¡Es absolutamente indestructible, puedes talar lo que quieras!



TRUCO DEL MES

El teléfono secreto y sus predicciones

¿Sabías que aquí es posible adivinar el futuro o evitar las maldiciones? Seguramente conozcas a Katrina, la gata adivina que pasa por tu pueblo algunos días de la semana para predecir tu suerte. Pero la información que te proporciona solo te servirá para ese día, por lo que al día siguiente no sabrás qué hacer para tener buena suerte.

Tranquilo, tenemos la solución. Los días de fuegos artificiales, Ladino puede venderte unos papeles que incluyen diferentes premios. Uno de ellos puede ser un teléfono corazón con el que llamar siempre que quieras desde tu casa a la vidente Katrina, y que te diga la fortuna del día.



Dorado	Ríos	Junio-sept	4h-21h	15.000
Pez caimán	Lagos	Junio-sept	16h-9h	6.000
Caballito de mar	Mares	Abril a nov.	24 horas	1.100
Pez payaso	Mares	Abril a sept.	24 horas	650
Pez cirujano	Mares	Abril a sept.	24 horas	1.000
Pez mariposa	Mares	Abril a sept.	24 horas	1.000
Pez león	Mares	Abril a nov.	24 horas	400
Jurel	Mares	Año	24 horas	150
Dorada japonesa	Mares	Marzo a nov.	24 horas	5.000
Lubina	Mares	Año	24 horas	200
Pargo rojo	Mares	Año	24 horas	3.000
Calamar	Mares	Enero a agosto	24 horas	400
Rodaballo	Mares	Año	24 horas	800
Anguila listón-azul	I. tropical	Año	24 horas	600
Jurel gigante	I. tropical	Año	24 horas	4.500
Pez luna	Mares	Año	4h-21h	4.000
Pez martillo	Mares	Año	16h-9h	8.000
Tiburón	Mares	Año	16h-9h	15.000
Pez sierra	Mares	Año	16h-9h	12.000
Tiburón ballena	I. tropical	Año	24 horas	13.000
Celacanto	Mares	Año	16h-9h (lluvia)	15.000

Crustáceos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Alga Wakame	Sombra grande	Nov. a julio	24 horas	200 bayas
Uva de mar	Sombra pequeña	Junio a sept.	24 horas	600 bayas
Bellota de mar	Sombra + pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas
Erizo de mar	Sombra pequeña	Mayo a sept	24 horas	800 bayas
Caracol espinosa	Sombra pequeña	Agosto a mayo	16:00 a 9:00	300 bayas
Abulón	Sombra mediana	Todo el año	16:00 a 9:00	400 bayas
Oreja de mar	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	300 bayas
Ostra perlera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	1.600 bayas
Vieira	Sombra mediana	Todo el año	24 horas	1.000 bayas
Anémona	Sombra mediana	Todo el año	24 horas	100 bayas
Estrella de mar	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	100 bayas
Babosa de mar	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas
Langosta mantis	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	1.250 bayas
Bogavante	Sombra grande	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Pulpo	Sombra mediana	Sept. a enero	24 horas	1.200 bayas
Anguila jardinera	Sombra pequeña	Todo el año	24 h (I. tropical)	600 bayas
Nautilo	Sombra mediana	Todo el año	24 h (I. tropical)	900 bayas
Isópodo gigante	Sombra mediana	Todo el año	24 h (I. tropical)	9.000 bayas

Las opciones del ayuntamiento

Aquí tenéis, bien desmenuzadas, todas las posibilidades que nos ofrece el ayuntamiento para ejercer como alcaldes.

Durante nuestra vida en Animal Crossing nos hemos preocupado de ahorrar bayas, conseguir proyectos municipales nuevos, hacer amistad con los vecinos, pagar hipotecas, decorar nuestra casa, ir a la isla tropical... Pero, ¿y el ayuntamiento? ¿Realmente conoces todas las funcionalidades que tiene? Tranquilo, aquí estamos nosotros para ayudarte y contártelo todo.

Opinión de los vecinos

Esta opción es realmente útil si tienes pensado conseguir la **regadera de oro**. Canela te contará los problemas que tiene el pueblo para que intentes arreglarlos. Si consigues que esté perfecto, te darán tres nuevos estilos de ayuntamiento y un reloj de flores como proyecto municipal nuevo. Además, si mantienes el pueblo perfecto durante 16 días seguidos, te darán la regadera de oro.



Bandera del pueblo

La bandera del pueblo se mostrará en la estación cuando un amigo venga a visitarte. Para cambiarla solo debes crear un diseño en las Hermanas Manitas y mostrárselo a Canela en el ayuntamiento.



Melodía del pueblo

Esta melodía sonará cada vez que algún vecino hable contigo, cuando el ayuntamiento toque las campanas a cada hora... Para componerlo, solo necesitas seguir el siguiente patrón de letras y notas:

A (La), B (Si), C (Do), D (Re), E (Mi), F (Fa), G (Sol).

Canela cantará la canción para que veas cómo queda el resultado final.

Vecinos problemáticos

Con esta opción puedes avisar a Canela de que no te gusta la conducta de algún vecino. Esto aumentará las posibilidades de que el vecino decida marcharse del pueblo por su propio pie.



Proyectos municipales

Son los proyectos que puedes colocar en el pueblo. Te los irán pidiendo los vecinos de forma aleatoria.

Ordenanzas

Puedes establecer una serie de normas en el pueblo para que se adapte mejor a tus necesidades. Por ejemplo, puedes decidir que un pueblo los objetos valgan más bayas, o que las tiendas abran más temprano o cierren más tarde, e incluso conseguir que ni una sola planta se marchite aunque no la riegues. Cada vez que cambies de ordenanza tendrás que pagar 20.000 bayas.



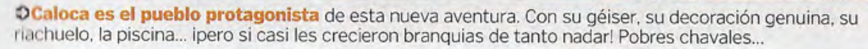












Caloca es el pueblo protagonista de esta nueva aventura. Con su géiser, su decoración genuina, su riachuelo, la piscina... ¡pero si casi les crecieron branquias de tanto nadar! Pobres chavales...

Llegan invitados

En esta entrega, Emilio visita el impresionante pueblo de Víctor junto con Amelia y Sergio. Y fue un paseíto muy acuático...

¡Vaya día de sol que hacía! Emilio se despertó a las ocho de la mañana porque se le olvidó cerrar las ventanas de su habitación y entraban los rayos del sol con fuerza, así que aprovechó el día para poner rumbo al pueblo de su amigo Víctor. Además, ¡estarían bien acompañados con Sergio y Amelia!

En **Caloca**, el pueblo de Víctor, hacía también un día estupendo, así que tenían tantas ganas de hacer turismo que se aprendieron el mapa de memoria.

Decidieron coger cada uno un globo de conejo de distintos colores para llevarlos durante todo el camino. ¡A ver si a alguien se le explotaba!

Pero lo que no podía faltar era una fotografía en una de las zonas más impresionantes del pueblo. ¡Patata...!

Siguiendo el cauce de un pequeño río que había hecho Víctor, se encontraron con un parque enorme. Víctor jugaba con la tierra y plantaba, Sergio bebía un poco de agua, Amelia se relajaba en una rueda de goma, y Emilio... Bueno, pues miraba.

Sergio fue el único listo que fue a la fuente, porque a los pocos minutos estaban todos sudando. Pero, ¿cuál fue su sorpresa al ver un géiser? A veces salía disparado un chorro de agua altísimo que les refrescó un montón.

Hablando de agua, bajaron a la playa corriendo, porque Víctor había preparado un montón de palmeras, flores, frutas... ¡e incluso les regaló unas estupendas gafas de sol!

Siguiendo su camino por la orilla vieron una piscina. Emilio, Sergio y Víctor se pusieron sus bañadores y nadaron para intentar seducir a Amelia. Pero Amelia veía que eran un desastre y prefirió mirar hacia el horizonte. ¡Vaya, chicos, hay que mejorar esa natación!

Acabaron cansados de tanto nadar, así que se relajaron en la plaza del pueblo. El árbol daba bastante sombra, por lo que se estaba genial. Estuvieron hablando sobre qué proyectos municipales tenían pensado colocar los próximos días. Cosas de alcaldes, vamos...

Y cuando estaban preparados para seguir con la aventura... ¡A la isla! El Capitán, en mitad de una de sus canciones, le preguntó a Amelia si de verdad no le llamaba la atención ninguno de aquellos "bucaneros" (iuuuuyyyyy!).

Una vez llegaron no dudaron ni un segundo en participar en los tours. Escogieron el tour de minería, así que sacaron sus palas y rompieron todas las rocas que pudieron. ¡Se estaban haciendo de oro! Bueno, y de esmeralda, de plata, de rubí...

Para poner fin a la isla, nada mejor que un tour muy refrescante, así se irían a sus casas como nuevos. Fue la pesca de especies submarinas. ¡Un poco más y acaban con branquias de tanta agua!

Insectos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Mariposa común	Todas las flores	Marzo a junio	4:00 a 19:00	90
Mariposa colias	Todas las flores	Marzo a junio	4:00 a 19:00	90
Mariposa narciso	Todas las flores	Junio a sept.	8:00 a 17:00	3.000
Mariposa Brooke	Todas las flores	Junio	8:00 a 17:00	2.500
Mariposa alas pájaro	Todas las flores	Junio a sept.	8:00 a 16:00	4.000
Mariposa tigre	Rojas y rosas	Marzo a junio	4:00 a 19:00	160
Mariposa bianor	Azules, violetas y negras	Marzo a junio	4:00 a 19:00	220
Polilla	Luces	Mayo-sept.	19h-4h	60
Polilla de seda	Troncos	Junio a sept.	19:00 a 4:00	1.200
Abeja melífera	Todas las flores	Marzo a junio	8:00 a 17:00	100
Abeja	Sacude árboles	Todo el año	24 horas	2.500
Langosta alargada	Suelo	Mayo a nov.	8:00 a 19:00	200
Mantis religiosa	Flores	Abril-nov.	8:00 a 16:00	430
Mantis orquídea	Flores blancas	Abril a nov	8:00 a 17:00	2.400
Machaca	Troncos	Junio	23h-8h	1.800
Libélula cab. Diablo	Ríos, estanques	Junio a agosto	8:00 a 17:00	200
Hormiga	Fruta, chuches	Año	24 horas	80
Zapatero	Ríos, estanques	Mayo	8h-17h	130
Escarabajo nadador	Ríos	Mayo-sept.	8h-17h	800
Chinche	Troncos	Abril-Oct.	24h	120
Caracol	Arbustos	Abril-Sept.	24h (lluvia)	250
Mariquita	Todas las flores	Marzo a junio	8:00 a 16:00	200
Esc. violín	Tocones	Junio	4h-19h	260
Escarabajo tigre	Suelo	Marzo a sept.	8:00 a 19:00	1.500
Cochinilla de arena	Orilla del mar	Todo el año	24 horas	200
Luciérnaga	Ríos, estanques	Junio	19:00 a 4:00	300
Esc. ciervo arcoíris	Troncos	Junio	19:00 a 8:00	10.000
Goliat	Palmeras	Junio	19h-9h	6.000
Cangrejo ermitaño	Isla tropical	Año	24 horas	1.000
Pulga	En los vecinos	Año	24 horas	70
Cochinilla	Golpea rocas	Sept. a junio	24 horas	250
Mosquito	Volando	Junio-sept.	17h-4h	130
Mosca	basura	Año	24 horas	60
Ciempiés	Golpea rocas	Junio a febrero	16:00 a 23:00	300
Araña	Sacude árboles	Marzo a junio	24 horas	300
Tarántula	Suelo	Jun-agosto	19h-4h	8.000

Comunidad 

Cerramos el ciclo Inazuma Eleven 3 con nuestro equipo definitivo. ¡En el próximo número empezaremos con los fichajes recomendados de Inazuma Eleven Go!

Participa en revistaoficialnintendo@axelspringer.es



Melocotón

Posición: Defensa
Equipo: Dorremifagol

Supertécnicas: Suerte, Zigzag de fuego, Defensa+, Cometa.
Aprendidas: Tacón infernal, Femme fatale.
Sobre ella: Nos encanta esta jugadora. De los pocos que vienen con dos talentos (y además muy buenos), y dos buenas técnicas de bloqueo de su afinidad. Si le enseñáis Femme fatale será además todo un problema para los jugadores masculinos, que son los que más se suelen utilizar en el juego.



Hurley Kane

Posición: Defensa
Equipo: Inazuma Japón

Supertécnicas: ¡Vamos todos!, Remate tsunami, Gran tifón, Bloqueo ballena.
Aprendidas: Campo torbellino, Descarte.
Sobre él: El único que hemos mantenido del Inazuma Japón. Nos gusta porque es muy polivalente y puede adaptarse perfectamente a cualquier zona de la defensa o el medio campo. Además, su talento ¡Vamos todos! es un gran comodín para mejorar nuestra eficacia cuando vamos ganando. Y si perdemos, al banquillo.



Feldt oscuro

Posición: Portero
Equipo: Emp. Oscuros

Supertécnicas: Ultratécnica, Puños voladores, Malla letal, Mano diabólica.
Aprendidas: Portero+, Mejor garantía.
Sobre él: Tiene la muy rara (y muy deseada) característica de disponer tanto de un gran talento (Ultratécnica) como de la mejor parada de su afinidad (Mano diabólica). Además, tiene una gran Defensa. Con Portero+ y Mejor garantía es casi imposible que encaje gol. ¡Recuperad sus PT con objetos si hace falta!



Thiago Torres

Posición: Defensa
Equipo: Los Emperadores

Supertécnicas: Zigzag de fuego, Defensa+, Muro de hierro, Cortafuegos.
Aprendidas: Fuerza defensiva, Tacón infernal.
Sobre él: Excelente defensa, quizás el mejor. Su parámetro de Defensa es de los más altos del juego y cuenta con Defensa+. Además, sus técnicas de bloqueo son excelentes: dos de ellas de su afinidad y muy buenas, y la otra aunque no es de Fuego le permite bloquear los tiros más potentes de los rivales.



Alan Sumner

Posición: Defensa
Equipo: Cuatro Magníficos

Supertécnicas: Defensa+, Dientes de roca, Pájaro de fuego, Emboscada defensiva.
Aprendidas: Regate topo, Fuerza defensiva.
Sobre él: Defensa+ siempre es algo valorable, y además tiene dos buenas técnicas de bloqueo de su afinidad. Incluso dispone de un tiro lejano que puede daros algún gol de vez en cuando. Antes jugaba con nosotros más atrás, pero ahora lo hemos colocado más cerca del mediocampo, donde se desenvuelve muy bien.



Trébol

Posición: Defensa
Equipo: Cuatro Magníficos

Supertécnicas: Telaraña, Fuerza defensiva, Cinto astral, Vendimia.
Aprendidas: Defensa+, Teleportación.
Sobre él: Este magnífico defensa (desbloqueable en el mapa de contactos gracias a las descargas Wi-Fi) nos sorprendió con sus excelentes supertécnicas (todas de su afinidad junto a un estupendo talento) y su alto parámetro de Defensa. Sin duda es uno de los mejores defensas del juego.



La alineación definitiva

Como Del Bosque, elegimos los mejores para nuestra selección. Eso sí, con formación Autobús (3-2-2-1-2).



Diamante

Posición: Centrocampista
Equipo: Cuatro Magníficos

Supertécnicas: Fuerza ofensiva, Patada canguro, Cruz del sur, Escudo corporal.
Aprendidas: Tiro a reacción, Fuerza veloz.
Sobre él: Desde hace tiempo buscábamos a un gran centrocampista de Montaña para colocar en esta banda y al que enseñarle Tiro a reacción (el mejor tiro lejano del juego). Por suerte, finalmente nos encontramos con este extraordinario jugador en el mapa de contactos (gracias a las descargas Wi-Fi). Como nos gusta: con un gran talento, y técnicas muy buenas y variadas de su afinidad.



Discard

Posición: Delantero
Equipo: Tarjeteros

Supertécnicas: Ultratécnica, Full goleador, Avance flamígero, Cañón X.
Aprendidas: Ahorro, Tiro+.
Sobre él: No es muy conocido, pero es uno de nuestros delanteros favoritos. Ultratécnica es un plus y además tiene Cañón X, uno de los mejores tiros de Fuego (su afinidad). También viene ya con un regate de Fuego, así que enseñándole Ahorro y Tiro+ se convierte en un delantero completísimo y muy efectivo.



Blue

Posición: Centrocampista
Equipo: Equipo Blaze

Supertécnicas: Ultratécnica, Escáner ataque, Ciclón, Fuego cruzado (Aire).
Aprendidas: Ahorro, Ataque+.
Sobre él: Antes teníamos a Byron Love (Aphrodite) en esta posición, pero cuando descubrimos a Blue nos gustó tanto que acabó quitándole el puesto en el equipo titular. El simple hecho de tener Ultratécnica y el mejor tiro de su afinidad le hacen temible para el portero rival, y además bloquea y regatea.







Hidetoshi Nakata

Posición: Centrocampista
Equipo: Orfeo

Supertécnicas: Ultratécnica, Disparo valiente, Voltereta circense, Superelástico.
Aprendidas: Fuerza ofensiva, Ahorro.
Sobre él: Si nos preguntaseis por nuestro jugador favorito de todo el juego, probablemente contestaríamos que Hidetoshi Nakata. Sus parámetros son excelentes, tiene un talento muy bueno, y técnicas magníficas de tiro, regate y bloqueo que además son todas de su afinidad. No se puede pedir más.



Edgar Partinus

Posición: Delantero
Equipo: Knights of Queen

Supertécnicas: Excalibur, Ataque de paladín, Ultralunar, Casanova.
Aprendidas: Remate caótico, Tiro+.
Sobre él: Es posible que su parámetro de Tiro sea el mayor de todos. Además, viene bien tener un delantero como él con Casanova por si nos enfrentamos a porteros femeninos. En cualquier caso, es absolutamente recomendable que le enseñéis Remate caótico, que como hemos dicho es el mejor tiro de Bosque.

Nuestro banquillo

Estos jugadores juegan muchos minutos con nosotros, y a veces incluso pueden ser titulares.



Nathan Oscuro

Posición: Delantero
Equipo: Emperadores Oscuros

Supertécnicas: Ultratécnica, Fuerza veloz, Fénix oscuro, Excalibur.
Aprendidas: Regate aurora, Fuego cruzado (Aire).
Sobre él: En nuestra opinión, el mejor delantero de Aire que encontraréis en Inazuma Eleven 3.



Virgo

Posición: Delantero
Equipo: Astros del Firmamento

Supertécnicas: Tiro+, Tiro pirueta, Cañón de meteoritos, Vuelo de Ícaro.
Aprendidas: Big Bang, Femme fatale.
Sobre ella: Nuestro favorito "del horóscopo". Excelente delantera con muy buenas técnicas de su afinidad.



Miya

Posición: Delantero
Equipo: Dorremifagol

Supertécnicas: Femme fatale, Tiro cegador, Tiro+, Cañón de meteoritos.
Aprendidas: Tacón infernal, Big Bang.
Sobre ella: Tiene un buen par de grandes talentos, y un buen par de tiros de su afinidad.



Byron Love (Aphrodite)

Posición: Centrocampista
Equipo: Dragones de Fuego

Supertécnicas: Fuerza de tiro, Sabiduría divina, Hora celestial, Remate caótico.
Aprendidas: Dúo magma, Ataque+.
Sobre él: Su talento beneficia mucho al resto del equipo, y tiene el mejor tiro de su afinidad.



Capi

Posición: Portero
Equipo: Dorremifagol

Supertécnicas: Femme fatale, ¡Vamos!, Mano celestial, Defensa triple.
Aprendidas: Portero+.
Sobre ella: Gran portera. Gracias a Femme Fatale es la pesadilla de los delanteros masculinos.

El jugador top

Shawn Froste



Delantero

Analizamos a la gran estrella que conocimos en la nieve.

Se trata de uno de los delanteros más importantes del universo Inazuma Eleven. Apareció por primera vez en Inazuma Eleven 2, y desde entonces ha cobrado un gran protagonismo. Su equipo original es el Alpino, pero se unió temporalmente al Raimon para enfrentarse a la Academia Alius, y posteriormente fue convocado para jugar en el Inazuma Japón. Cuando era más pequeño sufrió un trágico accidente en el que su familia falleció, lo que le llevó a padecer un trastorno de identidad y a adoptar en ciertos momentos la personalidad de su hermano, con quien solía jugar al fútbol. Gracias a su estancia en el Raimon, logró superar el trauma.

Puntos fuertes.

Lo que más nos gusta de él es que cuenta con una gran variedad de supertécnicas, y todas de su misma afinidad: tanto de tiro como de regate e incluso bloqueo, lo cual es raro en un delantero. Además, es el jugador con mayor parámetro de Rapidez del Inazuma Japón.

Puntos débiles.

No trae ningún talento, lo cual le impide destacar tanto como otros delanteros. Y de hecho, para ser delantero su parámetro de Tiro se queda un poco corto. Si tenéis claro que va a formar parte de vuestro equipo, solucionad ese problema enseñándole Tiro+ y alguna gran técnica como Disparo sagrado o Fuego cruzado (versión Aire).

Supertécnicas

- **Ventisca eterna** - Tiro
- **Regate aurora** - Regate
- **Aullido de lobo** - Tiro
- **Ángel de nieve** - Bloqueo

Alternativas

Nathan oscuro
Delantero

Supertécnicas

- **Ultratécnica** - Talento
- **Fuerza veloz** - Talento
- **Fénix oscuro** - Tiro
- **Excalibur** - Tiro

¿Por qué es una gran alternativa?

Nuestro delantero de Aire favorito. Posee dos talentos excelentes y un estupendo tiro lejano de su misma afinidad (Excalibur). Es rápido, poderoso y muy efectivo. Podéis haceros con él mediante fichas amarillas en el área de Brasil. **Supertécnicas recomendadas**: Necesita un gran tiro de Aire, ya sea Disparo sagrado o la versión de Aire de Fuego cruzado (aunque este último es más difícil de conseguir). Para la última ranura os recomendamos enseñarle Regate aurora.

Shawn 2
Delantero



Supertécnicas

- **Ventisca eterna** - Tiro
- **Regate aurora** - Regate
- **Balón galgo**- Regate
- **Balón iceberg** - Tiro

¿Por qué es una gran alternativa?

Versión poseída por la personalidad de su hermano fallecido Aiden. Su Balón iceberg es equivalente en potencia al Aullido de lobo, y tiene más en Tiro y la misma Rapidez que el Shawn del Inazuma Japón. Se consigue con fichas amarillas en Hokkaido (al igual que al Shawn defensa del Alpino). ¡Si os gusta Shawn, podéis meter tres Shawns en vuestro equipo! **Supertécnicas recomendadas**: Si vais a usarlo mucho, algún talento y Disparo sagrado o Fuego cruzado (versión Aire).

Consultorio de Hillman



Enviadnos vuestras dudas relacionadas con la saga al correo electrónico de la revista. ¡Vamos, no seáis tan tímidos!



Tiros de Inazuma Eleven 3

JUAN FRANCISCO FRAILE

Sr. Hillman, al igual que se puede conseguir a Hector Helio de niño mediante una cadena extra de partidos, ¿se podría conseguir a Mark?

Si te refieres a si es posible reclutar una versión más infantil de Mark al estilo de Hector niño... no. ¡Ni siquiera se nos había ocurrido una posibilidad así!

¿Se puede conseguir a Arion Sherwind de algún modo en el Inazuma Eleven 3?

No es posible reclutarlo en nuestro equipo de Inazuma Eleven 3, pero sí se puede jugar con él en el prólogo de Inazuma Eleven Go que desbloqueamos al pasarnos la edición La amenaza del Ogro.

¿Sabría decirme cuál es la mejor supertécnica de Tiro individual?

Como ya hemos explicado otras veces en esta sección, eso depende de la afinidad de la supertécnica y del jugador. Recuerda que una supertécnica es más poderosa cuando la usa un jugador de la misma afinidad. Lo cierto es que muchas de las mejores supertécnicas de Tiro son combinadas, pero eso pocas veces supone un problema (sólo si necesitas el apoyo de un jugador de alguna afinidad que no tienes en tu alineación en ese momento, como con Remate caótico). Pero bueno, si tienes curiosidad por saber cuál es el mejor tiro totalmente individual te diremos que es Cañón X (el único tiro individual con una potencia base de 120).





Supertécnicas: ¿bien o mal?

MIGUEL LUQUE SÁNCHEZ

Hola, tengo a Lucefär y le he enseñado Constelación Estelar y Mano Diabólica. ¿Está bien así?

Ninguna de esas paradas es de la misma afinidad que el portero del Ogro, así que es recomendable enseñarle otras. La más apropiada es Mano Omega.

A Torch le he enseñado Big Bang y Mangual Letal. ¿Está bien así?

A medias. Mangual Letal no es de su afinidad, así que mejor pónsela a algún jugador de Montaña. Lo de Big Bang es mejor idea, ya que es el mejor tiro de la afinidad de Torch (Fuego).

¿Más Strikers?

ADRIÁN BARRIO

Me llamo Adrián Barrio y me encanta Inazuma Eleven Strikers. ¿Saldrá algún otro juego de Strikers para Wii?

En Japón salieron hace tiempo Inazuma Eleven Strikers 2012 Xtreme (una versión ampliada del primer Strikers) e Inazuma Eleven Go Strikers 2013 (la verdadera segunda parte de Strikers, que incluye partidos online). Sin embargo, a estas alturas parece difícil que dichos juegos lleguen aquí, aunque aún no hemos perdido del todo la esperanza con Go Strikers. El primer Strikers vendió muy bien en nuestro país, así que quién sabe si con el tirón de Inazuma Eleven Go por fin Nintendo se anima a traer Go Strikers a Europa. De momento, nada.

El futuro de Inazuma

TIAGO SEGARRA

Al igual que con Inazuma Eleven 3 salió una tercera edición pocos meses después de las dos primeras, ¿ocurrirá lo mismo con Inazuma Eleven Go?

Nosotros creemos que no. Si te fijas en los juegos de Inazuma Eleven que han aparecido en Japón, verás que Inazuma Eleven 3 ha sido el único con tres ediciones. El siguiente juego de la saga para 3DS ya será Inazuma Eleven Go 2, también en dos ediciones, que suponemos llegará dentro de un año más o menos.

Compré el primer Inazuma Eleven en la eShop de 3DS. ¿Saldrán también Inazuma Eleven 2: Tormenta de Fuego y Ventisca Eterna en la eShop?

De momento no hay nada anunciado, pero es muy posible que acabe llegando. El lanzamiento del primer Inazuma en la eShop de 3DS supuso que aquellos mercados donde no había salido en edición física pudieran acceder a él. Ante la buena acogida del juego, seguro que Nintendo ya ha pensado en la posibilidad de lanzar la segunda parte (que salió a la venta en marzo de 2012). En cuanto tengamos alguna noticia, serás el primero en saberla.



Próximo número



Sale el **14** de julio

PROBAMOS TODOS LOS BOMBAZOS

¡NUEVA TEMPORADA!

Profundizaremos en los nuevos juegos que se han presentado en el E3, especialmente Hyrule Warriors y Smash BROS de 3DS, que ya han confirmado fecha, y estarán para el regreso al colegio...

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Pokémon Art Academy

Así es el juego que va a fascinar a los artistas Pokémon



Wii Sports Club

Llegan dos nuevos deportes, béisbol y boxeo, y se acerca la copia física con los cinco de Wii Sports.



Tomodachi Life

Empieza a vivir en nuestra comunidad. No te pierdas las sorpresas que hemos preparado.

¡SUPER REGALO SORPRESA DE MARIO KART 8!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

"MiiS" VECINOS FAMOSOS

















REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Maquetación
Sara Fargas

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Jorge Puyol, Samuel González, Nacho Bartolomé, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Luis Galán, Jesús Casado

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

Suscríbete a

¡Elige tu oferta!

Revista Oficial Nintendo

Nintendo®

12 números + Balón + Funda Inazuma Eleven

12 números + SUPERDESCUENTO



Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo

Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso